

CHOCK

SKRÄCKENS TRE ANSIKTEN



Rowena

–ett CHOCKäventyr i Det Okända

SKRÄCKENS TRE ANSIKTEN



Den svenska grenen av SAVE tillägnar denna skrift
sändebudet dr Jaan Grünthal (1890-1986), en stöttepelare och vän.

"We thank with brief thanksgiving
whatever gods might be
that no life lives forever,
that dead men rise up never,
and that even the weariest river
winds up somewhere safe at sea."
Swinburne

Konstruktör: Gali Sanchez
Översättning: Åke Eldberg
Redigering: Anders Blixt
Omslag: Rowena Morrill
Illustrationer: Stefan Kayat, Nils Gulliksson
Original: Nils Gulliksson
Sättning: Delta
Tryck: Tryckproduktion, Västerås 1987

Copyright © Pacesetter 1984
Svensk översättning copyright © TAMB Äventyrsspel 1987

Inledning

Ur en S.A.V.E.-medlems personliga anteckningar:

20 oktober

Den är borta nu – hedens hemsökelse. Tre gånger kom mina kollegor hit till herrgården Moorcrest Manor. Mellan det första besöket och det sista förflöt ett århundrade, och varje gång blev de indragna i en svår kamp mot ondskan. Men varje gång var ondskan annorlunda, förnyad, och hade enbart en sak gemensam med sina föregångare. Den saken var Moorcrest Manor.

Jag tänker ofta på de män och kvinnor som vågade möta sådana faror. Det sägs att det fanns S.A.V.E.-sändebud som aldrig lämnade denna plats. När jag nu ser ut över herrgårdens vittrande grund, vars betongfingrar tycks gräva sig upp ur marken, undrar jag om inte denna plats fortfarande drar, lockar, strävar efter krafterna från Det Okända.

W.T. Barrett, sändebud

Välkommen till Moorcrest Manor och hedens hemsökelse. Framför dig har du tre äventyr som alla utspelas på en hed i England. Om du vill spela en S.A.V.E.-medlem i dessa äventyr bör du inte läsa längre än hit. Om du däremot tänker fungera som CM (ChockMästare, vår beteckning på spelledare), och föra en grupp av rollspelare genom detta skräckgalleri, så kan du fortsätta läsa – förutsatt att du är redo att möta det som kommer.

HUR MAN ANVÄNDER ÄVENTYREN

Den här introduktionen innehåller all information som behövs för att förbereda spelet och se till att alla får en hemskt trevlig kväll.

1. En titt på fasan

Boken innehåller tre separata äventyr: *Tre hundars natt*, som utspelas 1894; *Ond måne*, placerad år 1940; och *Hämnden*, som utspelas på 1980-talet. Alla tre äventyren utspelas vid Moorcrest Manor, en isolerad herrgård i Devon i England (det finns en karta över huset på omslagets främre insida). Äventyren omspänner nästan ett århundrade, men man kan spela dem i vilken ordning som helst; vart och ett är en självständig, fristående historia. *Ond måne* är bunden till Dartmoor och år 1940, pga detaljer i intrigen. De andra två äventyren är egentligen inte bundna till vare sig den geografiska eller tidsmässiga placeringen. De kan lika gärna utspela sig på en ödslig hed i Australien eller Sverige. Däremot är de intimt förbundna med varandra. *Tre hundars natt* bör utspela sig under perioden 1890–1920 för att huvudpersonen ska ha kvar sitt släktskap med lord Boulton. *Hämnden* kan utspela sig närsomhelst under perioden 1930–1990. Om du, CM, flyttar äventyren i tid och rum måste du vara beredd att på eget initiativ föra in de justeringar som krävs.

Tre hundars natt är berättelsen om en kvinna i det viktorianska England, som plågas av ett underligt ylande ljud utifrån heden. Det som ylar är en barghest – en spökhund. Strax efter det att rollpersonerna anlant till platsen dödas kvinnan av varelsen, och spelarna måste fortsätta sökandet ensamma. Det blir inte lätt för dem att hitta och förintä barghesten. Den är också lierad med en korpliknande varelse, som ställer till förvirring och leder rollpersonerna på villospår.

Ond måne berättar hur en tysk immigrant för med sig familjens gamla förbannelse till England: en varulv. Det är inte den tyske invandraren som är monstret, utan han är dess

offer. Men när man hittat tolv lik i närheten av hans hus kan det ta ett tag för rollpersonerna att lista ut vem som är vem. En stor del av detta äventyr utspelas i Exeter, en stad som ligger en timmes väg från Moorcrest Manor.

Den sista berättelsen, *Hämnden*, kretsar kring ett mäktigt spöke – det är kvinnan som blev mördad i det första äventyret, som nu går igen. Hon ger sig ut för att vara en nutida kvinna, och lockar rollpersonerna till Moorcrest Manor för att undersöka spökerier. Vad de inte vet är att deras värdinna egentligen är spöket, och inte som hon påstår, dess offer. Hon är ute efter hämnd för sin tragiska död år 1894.

Det finns flera spännande fördelar med en äventyrstrilogi som den här. Oftast hinner man spela igenom ett helt äventyr på en enda kväll. Som CM behöver du inte hålla reda på högvis med anteckningar om vad folk höll på med förra gången. Och det spelar ingen större roll om någon spelare är frånvarande – nästa gång spelar ni ett nytt äventyr, så man slipper problem med att plocka in en ny person mitt under äventyrets gång.

Eftersom de tre äventyren utspelas vid vitt skilda tidpunkter går det inte att sätta samman någon komplett lista över färdigheter som en rollperson kan använda i alla tre äventyren. Därför finns det en separat förteckning över lämpliga färdigheter för vart och ett av äventyren.

En annan följd av tidsskillnaden är att ingen enskild S.A.V.E.-medlem kan delta i alla tre äventyren. Det är för övrigt bäst att använda olika rollpersoner i de olika äventyren. Sådana byten av rollpersoner gör att de här äventyren inte är särskilt lämpade för kampanjspel. Men om du vill ha med dem i en spelkampanj kan du göra en del små ändringar i texten så att det blir möjligt.

Uppställning

I varje äventyr är informationen ordnad på det här sättet:

Till sändebuden är en kort introduktion. Läs upp den för spelarna innan äventyret börjar. Tillsammans med breven innehåller den här avdelningen all information som rollpersonerna behöver för att kunna starta sitt arbete.

Bakom kulisserna förklarar historien bakom äventyret, i synnerhet vad mysteriet består i och vad de onda krafterna är ute efter. Här får CM veta vilka händelser som har lett fram till äventyret.

Intrigen summerar de händelser som rollpersonerna kommer att få uppleva. Det är visserligen omöjligt att med fullständig säkerhet förutsäga vad spelarna kommer att göra, och det är troligt att händelseförloppet i äventyret delvis kommer att avvika från det skrivna. Du behöver inte vara rädd för att göra små ändringar, så länge du håller varelsens huvudmotiv i minnet.

Varelsesbeskrivningen förklarar skurken från Det Okända. Du får tips om hur varelsen bör spelas, vilka krafter den har, hur den reagerar och uppför sig, och hur den kan oskadliggöras. I de första två äventyren finns varelserna också beskrivna i *Nattens fasor*. Vid varje varelse står **Typ**; detta är ett begrepp som introduceras i *Nattens fasor*. De CM som inte har denna bok kan strunta i det.

Äventyrets episoder innehåller det som rollpersonerna ser, hör och känner under äventyrets olika delar. Den text som CM ska läsa högt för spelarna är tryckt på grå fält. All annan text är enbart avsedd för dig, CM. Avslöja informationen för spelarna endast om de själva upptäcker hur saker och ting ligger till.

Rekommenderade färdigheter

Nedanstående färdigheter rekommenderas för rollpersoner i respektive äventyr.

Tre hundars natt

Alla stridsfärdigheter

Biologi

Undersökning

Engelska

Medicin

Etikett

Fotografering

Psykiatri

Överlevnad

Spårning

Långdistanslöpning

Önd måne

Alla stridsfärdigheter

Dramatik

Biologi

Hypnos

Undersökning

Engelska

Tyska

Arabiska

Rättsmedicin

Medicin

Etikett

Fotografering

Överlevnad

Förklädnad

Förfälskning

Långdistanslöpning

Hämnden

Alla stridsfärdigheter

Biologi

Hypnos

Undersökning

Engelska

Mekanik

Medicin

Fotografering

Psykiatri

Överlevnad

Spårning

Sprängteknik

Låsdyrkning

3. Drömmar

Drömmar och mardrömmar spelar en viktig roll i de här äventyren, särskilt i *Tre hundars natt*. I verkligheten är drömmar mycket privata – endast den som drömmer vet vad han drömt. Det bör vara likadant i spelet. Om någon rollperson drömmer, tar du spelaren åt sidan och beskriver drömmen för honom eller henne enskilt. Om den drömmande skriker eller ropar i sömnen talar du om det för de andra – men ingenting annat. Det är upp till den drömmande rollpersonens spelare att beskriva drömmen för de andra.

4. ISP

Om ingenting annat sägs är alla ISP i den här boken standard-ISP med ett värde på 50 i alla egenskaper.

5. Klara, Färdiga, Skräm

Att vara spelledare i CHOCK är annorlunda mot att sköta andra rollspel. I CHOCK måste du verkligen bli en berättare, som väver samman äventyret åt och genom de andra spelarna. Att vara en berättare är mycket mer än att memorera fakta. Det är också att veta hur man ska använda dessa fakta för att skapa ett nytt, skrämmande äventyr.

Det viktigaste är förberedelsen. Du kan inte leda de här äventyren på ett bra sätt utan att vara väl förberedd. Men det är inte svårt att

förbereda spelet – det är faktiskt roligt. Läs igenom hela det äventyr du tänker spela. Skaffa dig en uppfattning om vad S.A.V.E.-sändebuden kan råka ut för. Vet du det har du situationen under kontroll – du kan skapa atmosfär och spänning.

Äventyret börjar med att du läser upp det stycke som är märkt *Till sändebuden*. Om det står att spelarna ska få ett brev ger du dem rätt spelarbrev.

Känn dig fri att införa smärre ändringar om det behövs för dina spelare. Om spelarna har svårt att hitta ledtrådar eller information, kan du lägga till den hjälp du anser behövs. Du kan tex använda en ISP för att ge extra information. Likaså, om spelarna går alldeles för fort fram, kan du sakta ned utvecklingen genom att undanhålla en del information. Du kan tex låta någon ISP vara mindre hjälpsam än angivet. Din uppgift som CM är först och främst att se till att spelarna har ROLIGT. Och de kommer inte att ha roligt om äventyret är för svårt eller för lätt.

FÖBEREDELSE

När du har läst igenom hela äventyret och satt dig in i vilka ISP som förekommer och vilka krafter de olika varelserna från Det Okända har, är du klar att börja spela. Äventyren är avsedda för 3–8 spelare, men 3–5 är allra bäst.

Tre hundars natt

TILL SÄNDEBUDEN

Året är 1894. En kylig oktobervind sveper över det ödsliga hedlandskapet som omger herrgården Moorcrest Manor. Fröken Anne Boulton, en kusin till S.A.V.E.s berömde medlem Lord Henry Boulton, spanar från sin veranda ut över den öde slätten. Inte en levande varelse är inom synhåll – bara det bruna, vitt-rande gräset på heden och den kantiga grå graniten i några uppstickande klippblock. Det enda som hörs är några småfåglars kvitter och vindens sus. Hon väntar oroligt på att sändebuden ska komma. Hennes tjänstefolk har lämnat henne. Det Okända har anlänt.

Fröken Boulton har kontaktat S.A.V.E. därför att en underlig kraft har kommit till Moorcrest, och hon plågas av mardrömmar och spöklika ylanden utifrån heden. Ni har blivit utsända för att undersöka. Om något ont döljer sig här måste ni finna det och förintä det innan det dödar fröken Boulton och innan det dödar er.

STOPP! Texten här nedan är endast avsedd för CM.

BAKOM KULISSERNA

En barghest (ett slags spökhund) har slagit sig ned i närheten av Moorcrest Manor, med sikte på att döda fröken Boulton. För närvarande "leker" hunden enbart med henne – skrämmer och psykar henne. Det sägs att en barghest njuter allra mest av dödandet om offret är riktigt vettskrämt.

Barghesten är inte ensam i sin onda verksamhet. Till sin hjälp har den en corbix (en stor, korpliknande varelse) som också bosatt sig i närheten. Den är visserligen självständig, men hjälper hunden i dess jakt.

INTRIGEN

Efter en guppig och obekväm resa per hästskjuts anländer rollpersonerna till herrgården. Fröken Boultons tre hundar, dobermanpinschrar, hälsar dem med höga skall. Boulton ber om ursäkt för deras uppträdande och föser in dem i deras inhägnad.

Den unga kvinnan berättar sedan vad som plågar henne: hon drömmer underliga mardrömmar om vargar, hon hör mystiska ylanden utifrån heden, och en av hennes hundar har skadats av något slags djur. Senare samma kväll blir Anne skild från rollpersonerna och dödas av barghesten.

Från och med detta ögonblick betraktar barghesten och corbixen rollpersonerna som sitt nya byte. De börjar "leka" med dem, och leder dem hela tiden mot en hemsk död. De båda varelserna ställer till olika incidenter som är avsedda att få rollpersonerna att tro att det är fröken Boultons hundar som är fienden. I verkligheten är dobermanhundarna ett hot mot barghesten, inte mot rollpersonerna.

Barghesten "sänder" mardrömmar till rollpersonerna, där hundarna framstår som blodtörstiga bestar. Corbixen använder röstprojektion för att få rollpersonerna att tro att en av hundarna kan tala. Vid ett tillfälle förmörkar corbixen en rollpersons rum och skapar ljud av en galen, flåsande och morrande hund därinne.

När varelserna har "roat sig" med att skrämmas och skapa en hänsla av annalkande katastrof, går barghesten till angrepp för att döda. Corbixen hjälper till genom att frammana en illusion av en helveteshund, för att dra bort rollpersonernas uppmärksamhet från deras verkliga fiende. Fågeln använder också röstprojektion för att locka rollpersonerna bort från varandra. Om corbixen lyckas lura grup-

pen att dela på sig kan barghesten anfalla och döda dem en i taget.

Varelserna hoppas kunna upprepa denna strategi tills de har dödat hela sällskapet. Om det visar sig omöjligt att dela på rollpersonerna går barghesten dock till anfall mot hela gruppen samtidigt.

VARELSERNA

De besvärjelser som står med *kursiv* stil lyckas automatiskt.

Barghest (spöke)

STY	120	PCN	75
DEX	—	TÅL	120
VIGH	70	OVV	100
VJST	40	SKRÄCK	8
PER	—	ATT	1/95%

Förflyttning: L 70, F 0, S 5

Klass: Special

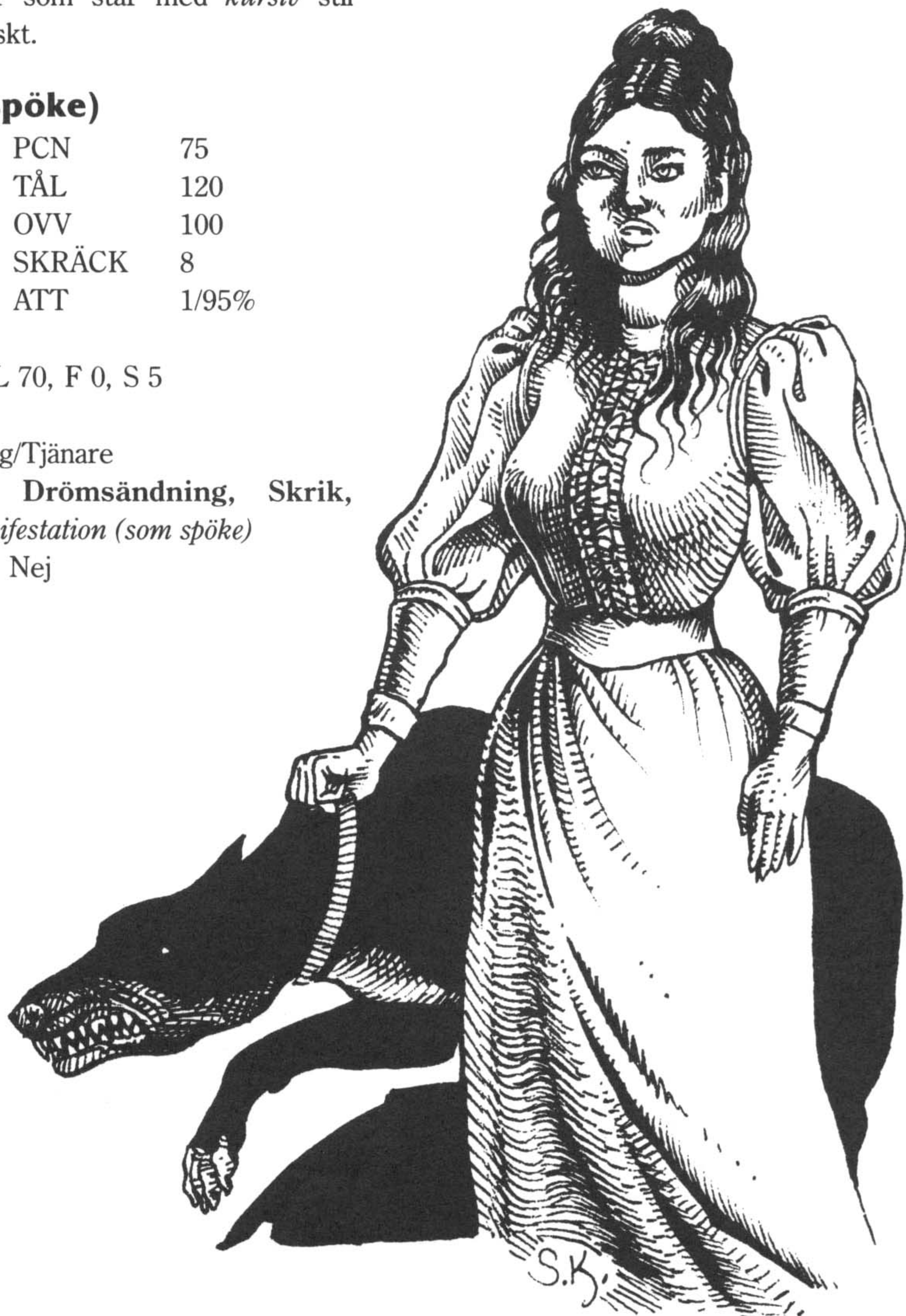
Typ: Självständig/Tjänare

Besvärjelser: Drömsändning, Skrik, Hetsjakt, *Manifestation (som spöke)*

Manipulation: Nej

IP: 800

I vissa delar av England har det länge förekommit legender om hemska spökhundar. Den här varelsen är ursprunget till många av dessa historier. De anskrämliga spökhundarna strövar omkring på ödsliga platser ute på den engelska landsbygden och söker efter föda och "underhållning" — helst i form av en skräckslagen människa. Alltför sent har många S.A.V.E.-medlemmar ångrat att de gav sig ut på jakt efter en barghest.



Barghesten är en blodhund som spökar. Den använder besvärjelsen Manifestation när den vill, och antar formen av en stor hund eller en björn. Dess ögon och den öppna munnen lyser med en ilsken röd färg när den förföljer sitt offer. En barghest anfaller genom att hoppa på sitt byte och knuffa omkull det, eller genom att bitas. Men det mest skrämmande är dess tendens att "leka" med sina offer.

När den har valt ut ett lämpligt byte, oftast en storväxt man i 25-årsåldern, börjar barghesten sända mardrömmar (med Drömsändning) där offret jagas av hundar. Natt efter natt drömmer offret att han blir förföljd, upphunnen och sliten i stycken av ilskna hundflockar, eller av en ensam stor hund. Om offret själv är hundägare drömmer han att hans hundar plötsligt blir tystlåtna, underligt hotfulla och smyger på honom med dräglade käftar. När drömmarna injagat lagom mycket skräck i offret går barghesten till angrepp, helst i en situation som leder till en lång jakt före det slutliga mordet – utomhus, och givetvis på natten.

När den är manifesterad i sin fysiska form får barghesten normala skador och sår om den träffas av ett anfall. Men det går inte att döda varelsen med vanliga metoder. Om den träffas av en attack som skulle ha dödat den om den varit en vanlig hund, övergår den genast i icke-kroppslig form, och försöker använda besvärjelsen Hetsjakt på sin motståndare innan den drar sig tillbaka för att återhämta sig. (Hetsjakt gör det möjligt för varelsen att få veta vart dess motståndare kommer att befinna sig i framtiden.) Efter 1T10 timmar är den fullständigt återställd och kan manifesteras sig på nytt.

Underligt nog är barghesten rädd för vanliga hundar, och flyr så snart en hund finns inom synhåll. Hundar låter sig aldrig skrämmas av en barghest, och man behöver inte slå någon reaktionskontroll för dem om en barghest dyker upp. Precis som en vampyr kan hållas på avstånd med hjälp av vitlök, kan man hålla en barghest borta med hjälp av en aspkvist (högst

tre dagar gammal). Varelsen kan inte följa sitt offer över rinnande vatten förrän efter 24 timmar.

En barghest förintas för evigt om man kör en påle av aspträ genom dess mage eller bröst-korg medan den är i sin fysiska form.

Corbix

STY	45	ITF	90
PCN	—	TÅL	45
VIGH	60	OVV	85
VJST	45	SKRÄCK	3
PER	—	ATT	1/53%

Förflyttning: L 3, F 70, S 0

Klass: Kroppslig

Typ: Självständig/Tjänare

Besvärjelser: Förvrängd syn, Tystnad, Förmörkelse, Spökljus, Projicera Röst

Manipulation: ja

IP: 850

Corbixer är asätande fåglar av ungefär samma storlek som gamar (vingbredd ca 180–220 cm). De dras till platser där det verkar sannolikt att våld, död och katastrofer kommer att inträffa; deras favorittillhåll är slagfält. Deras vanliga mål är att sprida panik och rädsla, och de försöker på alla sätt se till att så många människor som möjligt blir dödade när en våldsam situation inträffar. Ibland fungerar de också som spioner och tjänare åt andra, mäktigare varelser.

Corbixer ser ut ungefär som stora korpar. Fjäderskruden och näbben är svarta, men huvudet är flintskalligt som på en gam och de har en vit rand runt halsen.

Corbixer uppträder oftast i flockar om två till fyra stycken. Det finns även vittnen som påstår sig ha sett upp till tio stycken samtidigt, men dessa vittnesmål är inte särskilt trovärdiga. Sådana iakttagelser har alltid gjorts i anslutning till stora katastrofer och krig, när människorna självklart är förvirrade, uttrötade och spända.

En corbix håller sig helst på säkert avstånd från människorna, och använder Onda Vägen för att öka chansen att en farlig situation ska leda till många människors död. T ex har de använt Spökljus för att lura soldater in i ett fientligt bakhåll, eller Tystnad för att dämpa ljudet av en stor varelse som smyger efter campare i skogen.

Corbixer kan tala med mänsklig röst, och använder gärna Projicera Röst för att lura människor att en avliden vän talar med honom eller för att imitera barnskrik inifrån ett farligt trask. Vid andra tillfällen har man sett corbixer berätta för människor om Det Okända och dess varelser, helt enkelt för att skrämmas. I regel berättar de sanningen, men därför behöver man ju inte tro *allt* de säger.

Om de tvingas till fysisk strid anfaller corbixer med näbben, som gör full skada enligt resultatnyckeln för Väpnad Strid. Emellertid är de själva lika sårbara som sina offer, och därför försöker de undvika alla situationer som kan vara farliga. De föredrar att hålla sig på avstånd och använda Onda Vägen för att öka chansen att någon *annan* omkommer.

ASP

För att döda en barghest måste en rollperson sticka en stav av aspträ genom varelsens bröstorg eller mage, medan varelsen är i sin kroppsliga form. Heden är en ofruktbar plats med få träd. Tursamt nog har Anne Boulton planterat flera aspar alldeles bakom Moorcrest Manor (en lycklig slump).

EN FRÅGA OM DRÖMMAR

Rollpersonerna kan ha två slags drömmar i det här äventyret, förutom sådana som normalt kommer under sömnen. Dels kan rollpersoner som behärskar Vägen använda förmågan Synsk Dröm och dels kan de råka ut för barghestens Drömsändningar.

Synsk dröm

Det finns bara tid för att använda Synsk Dröm en gång under det här äventyret. Beskriv drömmen så här:

Du är på en ödlig plats, som är täckt av dimma. Du hör ett skrik från en fågel som du inte kan se, och ger dig av i riktning mot ljudet. Du har ett laddat hagelgevär och håller det redo framför dig. Du skulle kunna höja geväret och skjuta på bråkdelen av en sekund, och du känner dig trygg eftersom du behärskar situationen.

En skugga kommer svepande ned genom dimman. "Fel igen!", skriker den.

Du höjer geväret för att skjuta fågeln, men plötsligt dyker den ned på dig och rycker geväret ifrån dig. Fågeln flyger iväg, men den håller inte ett gevär utan en kraftig trädgren som är spetsad i ena änden. På trädgrenen växer det ut kvistar med skälvande löv. Du trevar efter geväret, men ur ögonvrån ser du en stor svart hund som kommer springande ut ur dimman. Med ett långt hopp kastar den sig mot ditt bröst och försöker bita dig i halsen.

Du vaknar och är alldeles kallsvettig.

Drömsändning

Under äventyret använder barghesten Drömsändning för att förorsaka mardrömmar hos rollpersonerna. Drömsändning är en ny Onda Vägen-besvärjelse som finns beskriven i Natens fasor. För dem som inte har den boken följer här en sammanfattning av besvärjelsen.

Typ:	UND	Kolumn:	VJST
Kostnad:	5/ anv	Räckvidd:	300 meter
OVV:	85	Effektyta:	1 person

Med drömsändning kan användaren "sända" en dröm med vilket innehåll som helst till en sovande person. Drömmen kan vara mellan 1 och 100 minuter lång. Efter uppvaknandet minns mottagaren drömmen tydligt, och upp-

lever även de känslor den väckte, som tex skräck eller oro.

Den som utsätts för drömsändning kan inte läka sår eller återhämta några krafter under den sömnperiod då drömmen inträffar, oavsett hur kort själva drömmen var. Tvärtom förlorar rollpersonen några poäng viljestyrka under drömmen, beroende på hur väl sändaren lyckats: E = 1T10 poäng, D = 1T10×2 poäng, C = 2T10×2 poäng, och B = 3T10×2 poäng.

I det här äventyret uppnår barghesten alltid ett A-resultat: rollpersonen förlorar 3T10×2 poäng VJST och vaknar skrikande eller mycket upprörd. Dessutom kan offret inte skilja drömmen från verkligheten under 1T10 omgångar efter det att han eller hon vaknat. Rollpersonen tror då att drömmen är verklighet.

I Tre Hundars Natt väljer barghesten ut en rollperson och börjar sända drömmar till honom eller henne, en dröm varje natt. Drömmarna börjar den första natten efter det att barghesten dödat Anne Boulton.

Hantera drömmarna så här: välj ut en av rollpersonerna slumpmässigt. Tag spelaren åt sidan när rollpersonen sover. Läs upp en dröm för varje natt, i den ordning de står här nedan.

Bara tre drömmar beskrivs här. Om rollpersonerna fortfarande är vid liv den fjärde natten kan du konstruera flera drömmar själv, med de första tre som mall. Om de första offret för Drömsändning blir dödad, väljer du ut en ny och fortsätter sekvensen. Drömmarna pågår tills barghesten dödat.

Dröm 1: Första natten

Du kommer in i vardagsrummet på Moorcrest Manor och finner rummet översållat av avslitna mänskliga kroppsdelar. Tre dobermanhundar står bredvid de massakrerade resterna av de andra S.A.V.E.-medlemmarna och slickar blod från golvet. De vänder sig om och får genast syn på dig. Alla tre anfaller samtidigt och kastar sig med uppspärrade käftar mot din hals. Du vaknar med ett skrik.

Dröm 2: Andra natten

Du springer genom ett hus, och blir jagad från rum till rum av en galen hund. Du hör dess arga morranden men kan inte se den. Till sist kommer du in i ett rum som bara har en dörr, och den osynliga hunden är hack i häl på dig. Uppträngd i ett hörn ser du skräcken ta form. Det är Shadow, Anne Boultons blinda Dobermanpinscher. Men i de två ögonhålorna, som annars är tomma, glöder två röda kol. Hunden talar:

"Jag är bara en dröm. Men verkligheten är inte långt borta. Snart är din tid kommen." Hundens ögon mörknar och lämnar två tomma hål. Sedan försvinner också hunden. Du vaknar kallsvettig.



Dröm 3: Tredje natten

Du springer genom dimma. Bakom dig hör du en hund som skäller. Hunden kommer efter dig. Marken är ojäm, med klippblock och stora stenar.

Här bör spelaren slå en Allmän Kontroll för Vighet, för att få en uppfattning om den soande rollpersonens vilja att hålla balansen. Slå en Vighetskontroll varje omgång. Efter det första misslyckandet läser du upp följande:

Du snubblar på en sten och faller raklång i en gyttjepöl. Hunden närmar sig. Du kämpar frenetiskt för att resa dig. När du tittar bakåt hinner du precis se en stor svart hund som kommer springande mot dig med dräglände käftar och lysande röda ögon. Innan du återfår balansen kastar den sig över den och du känner dess stinkande andedräkt i ansiktet samtidigt som den begraver sina tänder i din hals. Du vaknar med ett ångesttjut.

ÄVENTYRETS EPISODER

1. Välkomstkommittén

Många människor skulle säkert tycka att vägen till Moorcrest inte ens är värd att kallas för en väg. Den slingrar sig genom fuktiga, dolda dalar som en smal stig, och stiger då och då upp i nivå med den brungula heden ovanför. Medan ni guppar fram i er hästskjuts kommer en tät dimma rullande och sveper in er tills ni bara kan se några meter framför er.

I början av resan fanns det enstaka hus utmed vägen. Men nu, två timmar senare, ser ni ingenting annat än ödemark. Vägen går uppför en sluttning, och ni kommer ut ur dimman. Framför er står Moorcrest Manor.

När vagnen närmar sig huset kommer två stora svarta hundar springande nedför kullen. De skäller och morrar ilsket, och hoppar runt vagnen som om de ville bita den i hjulen. En tredje likadan hund står stilla framför huset och skäller.

Hästarna blir oroliga av hundarnas skällande och vägrar fortsätta. Fröken Boulton kommer ut på verandan och ropar till sig hundarna: "Fritz! Manfred! Kom hit!" Hundarna lyder genast och lägger sig på marken vid hennes fötter.

Anne Boulton är en vacker engelsk dam i 25-årsåldern. Hon har långt mörkbrunt hår och stora gröna ögon. Hennes hud är en aning mörkare än vad som är vanligt i England, och kinderna bär den hälsosamma rodnad som kommer av att man bor i ett kyligt och fuktigt klimat.

Anne presenterar sig artigt, men hundarna verkar inte lika förtjusta — de morrar svagt mot rollpersonerna trots mattes protester. Hon stänger in dem i en hundgård bakom huset, där de fortsätter att skälla en stund.

När rollpersonerna kommit in i huset bjuder fröken Boulton på eftermiddagste. Hon ber om ursäkt för bristen på tjänstefolk, och talar om att både hennes butler och kökspigan har sagt upp sig. De blev skrämda av den senaste tidens underliga händelser.

När alla har slagit sig ned och blivit serverade berättar Anne om sina problem. "Det började för flera veckor sedan", säger hon, "när jag plötsligt började drömma hemska mardrömmar. Jag drömmer fortfarande varje natt, och det handlar alltid om samma sorts saker. Ibland drömmer jag att en varg jagar mig ute på heden, ibland att en av mina egna hundar anfäller mig. Jag vet naturligtvis att mina hundar är lojala och att de aldrig skulle göra mig något ont — jag fick dem i present av en vän i Tyskland. Rasen kallas "Dobermanpinscher", förresten. Förut hade jag dem inne i huset, men nu låter jag dem bo ute i hundgården.

Sen, för ungefär en vecka sedan, började ylandet. Varenda natt hörs ett hemskt, sorgset tjut från en varg eller något slags hund, någonstans utifrån heden. Det kommer alltid just när jag vaknat efter mardrömmen. Mina hundar skäller våldsamt när de hör det — jag har aldrig hört dem skälla så argsint. Jag hör hur de kastar sig mot stängslet där ute, och försöker ta sig ut ur hundgården. En natt lyckades den största av hundarna, Shadow, ta sig över stängslet. Jag fann honom nästa morgon en bit ut på heden. Den stackaren hade inga ögon längre! Som om någonting hade slitit ut hans ögon ur deras hålor."

2. Fullmåne

Den här incidenten äger rum alldeles före midnatten den första dagen. Solen har redan gått ned.

Fullmånen hänger lågt på himlen, vilket får den att se väldigt stor ut. Dess svaga, gulvita sken kastar långa skuggor över heden. Någonstans långt utifrån ödemarken hörs ett utdraget, hjärtskärande tjut. Dobermanhundarna börjar skälla ivrigt igen, som om de inte stod ut med ljudet och måste göra sig kvitt dess ursprung.

Om rollpersonerna väljer att gå ut och undersöka saken, stannar Anne på herrgården och manar dem att vara försiktiga ute på heden. Om någon av rollpersonerna stannar i huset tillsammans med Anne, ursäktar hon sig en stund senare och går in i ett annat rum där hon är ensam. Hon kan tex gå ut i köket för att göra i ordning mat. Följer en envis rollperson med, kan hon skicka denne att bära in tallrikar i matsalen. Hur som helst ser du till att hon blir ensam en stund.

3. På jakt efter ylaren

Läs upp följande för den eller de rollpersoner som går ut för att söka efter den ylande varelsen. Om rollpersonerna väljer att inte gå ut fortsätter du i stället med punkt 4, "Boultons skrik".

När ni kommer ut hör ni tydligt hur hundarna skäller borta i hundgården. Vad som gör dem arga är helt klart: framför er, ungefär 50 steg bort, står en lysande grön människa. Varelsen vänder omedelbart och går iväg utåt heden, med grönskimrande dimslok bolmande omkring sig. Hundarna fortsätter att skälla. Så, plötsligt, försvinner varelsen.

Rollpersonerna har inte alls sett någon varelse. När de kom ut ur huset utlöste de en fälla som hade placerats där av corbixen. Fällan inkluderade besvärjelsen Spökljus, som skapade en självlysande grön människoskepnad. Fågeln använde fällan för att dra bort uppmärksamheten från det omedelbart förestående mordet på Anne Boulton.

Rollpersonerna kan försöka skada den gröne mannen, men de kommer inte att lyckas.

4. Boultons skrik

Plötsligt skär ett blodisande kvinnorskrick genom natten, och rullar över heden som om det skulle kunna höras ända till London. Men ingenting lämnar den här ödemarken.

Om rollpersonerna undrar kan du tala om att skriket kommer från husets baksida, den som vetter bort från uppfarten.

Barghesten har dödat Anne Boulton. När hon hade blivit ensam i punkt 2 gick hon ut för ett ögonblick. Spökhunden slet upp halsen på henne och släpade iväg hennes kropp till ett närbeläget snår av törnbuskar.

Rollpersonerna kan förstås inte veta vad som har hänt deras värdinna. De kan bara upptäcka att hon saknas, och gissa att det var hon som skrek. De kan sedan söka efter henne, men hur de än letar hittar de henne inte förrän nästa morgon (att leta efter något i mörker och dimma är ett nästan hopplöst företag).

Hela natten fortsätter hundarna att skälla vilt. När rollpersonerna gett upp alla eventuella försök att få dem tysta kastar de sig mot stängslet tills det ger vika. Sedan rusar de iväg för att leta reda på sin matte, och den blindade hunden följer tätt efter de andra.

När hundarna bryter sig ut talar du om för rollpersonerna att de hör ett kraftigt knakande, och att hundarna slutar skälla. Om en rollperson tittar ut mot hundgården fordras en allmän iakttagelsekontroll för att han ska kunna se att stängslet är nedbrutet och hundarna är borta.

Om rollpersonerna mot förmodan skulle få för sig att försöka använda hundarna för att söka efter Anne, visar det sig snabbt omöjligt att sätta koppel på någon av dem – de är helt vilda och biter efter den som kommer för nära. Om de kommer åt smiter de ut och försvinner i mörkret. Det är möjligt, men osannolikt, att rollpersonerna ger sig ut för att söka efter hundarna när de har rymt. I så fall är det helt knäpptyst när rollpersonerna kommer ut ur huset. Om de envisas med att ge sig ut i dimman igen hittar de i alla fall ingenting.

Kom ihåg att en av rollpersonerna kommer att bli offer för barghestens Drömsändning den här natten.

5. Liket hittas

Tidigast i gryningen kan rollpersonerna hitta Anne Boultons kropp. Om de söker när det har blivit dagsljus hittar de den nästan genast. Läs upp det följande stycket när de hirrat kroppen:

Inte långt från huset ligger ett område som är fullt av stora stenbumlingar och törnbuskar. I mörker och dimma måste det nästan vara omöjligt att ta sig fram här. Hur ni än hade sökt i går kväll, skulle ni inte ha kunnat täcka hela det här området.

Nu, i dagsljuset, får ni syn på de tre dobermanhundarna som står i en halvcirkel och gnyr. När ni kommer närmare ser ni varför. På marken framför dem ligger Anne Boultons döda kropp. Hennes strupe är uppsliten och massor av blod har flutit ut på marken runt henne. Hundarna slickar sin mattes ansikte, som är liksom förstenat i en grimas av skräck. Hundarna morrar lite åt er, med mest gnyr de.



I den här situationen kan rollpersonerna hitta en hel del ledtrådar som kan hjälpa dem att identifiera sin fiende. De första ledtrådarna hittar den som klarar en särskild kontroll för Iakttagelseförmåga. Ytterligare information kan den få som har färdighet i Spårning.

Om en rollperson klarar en särskild Iakttagelsekontroll använder du följande resultatnyckel för att bestämma vad han eller hon upptäcker. Resultaten är kumulativa, dvs rollpersonen får också all den information som står före det uppnådda resultatet i listan.

D = Personen ser att det finns gott om djurspår runt kroppen.

C = Personen upptäcker att alla spåren är hundspår.

B = Personen ser att det finns spår av fyra olika hundar.

A = Personen avgör att ett av hundspåren har lämnats av ett djur som måste vara ungefär dubbelt så stort som de andra.

Den som använder färdigheten Spårning får veta följande, beroende på hur väl kontrollen lyckas. Också dessa resultat är kumulativa.

D = Tre uppsättningar spår finns närmast kroppen. Dessa har tydligen gjorts av dobermanhundarna.

C = Det finns en fjärde uppsättning spår, som tydligen lämnats av en mycket stor hund eller kanske en varg. Djuret verkar vara ungefär dubbelt så stort som dobermanhundarna.

B = Alla fyra spåren kommer i riktning från huset.

A = Spåren av det största djuret leder bort från snåret och försvinner sedan plötsligt.

Rollpersonerna kan inte få reda på att de stora spåren har lämnats av en barghest. I sin fantasi kanske de tänker sig en varulv eller kanske någon helt annan varelse. Tänk på att inte avslöja information för spelarna, som deras rollpersoner inte skulle känna till.

6. I nattens mörker

Den här delen av äventyret börjar när rollpersonerna går till sängs natten efter det att de hittat Anne Boultons kropp. Välj slumpmässigt ut ett rum där två eller fler av rollpersonerna ligger och sover. Läs sedan upp följande för en av personerna:

Du sover som vanligt, men någon gång under natten märker du att det finns någon i närheten, någon som inte var där förut. Någoting har kommit in i rummet. Det känns som om dina ögon är öppna, men du ser ingenting. Rummet är helt svart.

Du kan känna kudden under huvudet och täcket över kroppen. Men du kan inte se din egen hand när du lyfter upp den framför dig. Kanske du har blivit blind. Men du måste vara vaken.

Du kan inte se någoting, men du kan höra. Alldeles till höger om din säng hörs ett dovt morrande från en hund. Så fort du rör dig blir morrandet högre och argare.

De andra personerna i rummet vaknar genast när de hör morrandet. Vad rollpersonerna inte vet är att det inte finns någon hund i rummet. Corbixen har landat på fönsterbrädet utanför rummet, och använder Projicera Röst för att framkalla ljudet av en arg hund inne i rummet.

Fågeln flyttar omkring ljudet så att rollpersonerna ska tro att hunden rör sig i rummet, eller gör sig redo att gå till anfall. Corbixen kan även framkalla ljudet av två eller tre hundar om det behövs – om någon rollperson försöker fly hörs genast morningar från dörren. Fågeln roar sig med att skrämma rollpersonerna.

Rollpersonerna kan inte se någonting eftersom corbixen har använt besvärjelsen Förmörkelse och tagit bort allt ljus från rummet. Även om någon skulle lyckas tända ett ljus (elektriskt ljus fanns naturligtvis inte vid den här tiden, i alla fall inte i det här huset) skulle de inte se någonting. Den som försöker förflytta sig i rummet måste klara en allmän Vighetskontroll för att inte ramla eller krocka med något föremål.

Om en rollperson tar fram ett vapen projicerar corbixen hundljudet från den plats där en annan rollperson finns. Om den beväpnade skjuter mot "hunden", kommer han alltså egentligen att skjuta mot sin kamrat. Alla lyckade stridsresultat innebär att skytten träffar och gör normal skada.

Corbixen flyger sin väg så fort något av följande inträffar: den får slut på Viljestyrka, en rollperson dödar en annan, rollpersonerna lyckas ta sig ut ur rummet, eller rollpersonerna skapar en Skyddande Sfär.

7. Hundarna lockas

Den här situationen utspelas på eftermiddagen den dag som följer på det falska hundanfallet ovan. Corbixen har kommit tillbaka och slagit sig ned vid hundgården.

Solen håller på att gå ned, fast eftermiddagen knappt tycks ha börjat. Vintern är i antågande, och en iskall vind drar över heden.

Över rasslet från nedfallna löv som blåses runt huset, för vinden med sig ett annat sorgligt ljud. Det är Anne Boultons röst, som ropar försiktigt: "Hit, Shadow fin hund kom hit jaa, fin hund".

De tre hundarna är nu tillbaka i hundgården. De skäller ivrigt och viftar på svansen när de hör sin mattes röst.

Om rollpersonerna befinner sig en bit från huset tycks rösten komma från själva herrgården. Om de är inom synhåll från hundgården eller inne i huset, kan de avgöra att rösten kommer från hundgården.

Om rollpersonerna är inom synhåll från hundgården eller kan ta sig dit på högst 3T10 omgångar, gå till situation 8, "En flock korpar".

8. En flock korpar

Hundarna fortsätter att skälla inne i hundgården. De stryker runt vid stängslet och morrar åt allt och alla. Trots att det helt klart är upprörda försöker de inte ta sig ut. Dörren till hundgården står öppen.

Ovanpå hundgårdens stängsel sitter åtta stora svarta fåglar som ser ut som något slags kråkor. Den största av dem sitter på grinden. De verkar helt oberörda av oväsendet från hundarna nedanför dem.

Den stora fågeln som sitter på grinden är corbixen. Om rollpersonerna går närmare inser den att det kan vara farligt om de kommer för nära. Då använder den besvärjelsen Projicera Röst på Shadow, den blinda hunden, för att dra bort uppmärksamheten från sig själv. Läs då upp följande för de spelare vars rollpersoner är närvarande vid hundgården:

Plötsligt hör ni en helt annan röst från hundgården. Det är inte längre Anne Boultons milda stämma, utan en hes, grym röst som tycks komma från den blinda dobermanhunden.

"Jaså, ni tror att jag är blind? Jag har inga ögon, nej. Men jag ser er tydligt. Och jag ser era döda

kroppar. Vår matte är borta, men vi har gott om mat, jag och mina två vänner."

Hunden ger ifrån sig ett argt skall, och fåglarna lyfter hastigt. Hundens röst skriker: "Gör er beredda att dö!"

Corbixen flyr. Rollpersonerna kan anfalla den när den sitter på stängslet, men när den väl har lyft är den snart utom syn- och skott-håll.

Det kan också hända att rollpersonerna låter sig luras av corbixens buktalarkonst och anfaller den stackars blinda hunden i stället. I så fall blir hunden tagen med överraskning eftersom den inte kan förstå vad som händer. Den är blind och kan inte försvara sig effektivt. Naturligtvis skulle det vara mycket olyckligt för alla de inblandade om dobermanhunden blir skadad eller dödad – utom för corbixen och barghesten.

ETT BESÖK PÅ HEDEN

Händelserna 9–13 beskriver barghestens jakt och anfall på rollpersonerna. Både barghesten och corbixen (om den ännu inte är död) tänker göra allt som står i deras makt för att skilja sändebuden från varandra och döda dem, en i taget. Den som för varelserna för tillfället försöker skilja från de övriga och döda kallar vi för *offret*. Så snart ett offer har dödats väljer varelserna ut ett annat och upprepar proceduren, tills alla rollpersonerna är döda.

Barghestens favoritoffer är alltid den som blivit utsatt för dess Drömsändning. Om det av någon anledning är för svårt att anfalla denne, väljer barghesten ett lättare offer. Om det blir nödvändigt anfaller varelsen sitt offer trots att det finns andra människor i närheten. Kom också ihåg att så snart den förste "drömman-

ren" är död börjar en annan rollperson att drömma, och blir då samtidigt det nya favorit-offret.

Händelserna 9 – 11 beskriver barghestens jakt, med hjälp av corbixen. I de flesta spelsituationer bör dessa händelser ske samtidigt. Men det är också möjligt att låta dem ske i en följd – eller till och med i en annan ordning – om spelarnas handlingar kräver det. Läs igenom dessa händelser noga före speltillfället, så att du kan hantera dem till spökhundens fördel.

OBS: När rollpersonerna är skilda från varandra bör du också skilja spelarna åt. Ingen spelare bör ha möjlighet att höra eller veta vad hans eller hennes rollperson inte hör eller vet.

9. En grön hund

I den här händelsen använder corbixen besvärjelsen Spökljus för att lura bort några rollpersoner från Moorcrest. Det bästa är om offret blir kvar i huset. Läs upp följande för de berörda spelarna:

Plötsligt får ni syn på en lysande grön varg som står ute på verandan och tittar in genom fönstret med brinnande ögon. Den ger er en genomträngande, hatisk blick och går sedan lugnat ned från verandan och fortsätter ut mot vägen. Den håller en jämn fart, som om den vore på väg mot staden. Den ser sig inte om.

Meningen är att få rollpersonerna – men helst inte allihop – att förfölja den vargliknande skepnaden så länge som möjligt. Om rollpersonerna inte håller ihop kan de lätt komma ifrån varandra i dimman eller så kanske någon ramlar ned i en spricka i den klippiga marken (CM avgör).

Barghesten är ute efter att anfalla en person som har kommit bort från de andra. I idealfallet

stannar favoritoffret, "drömmaren", ensam på Moorcrest medan de andra jagar efter vargskepnaden. Om rollpersonerna inte delar upp sig alls utan håller ihop, går du till händelse 11. Annars fortsätter du med nästa händelse här nedan:

10. "Hjälp mig"

I den här händelsen använder corbixen besvärjelsen Projicera Röst för att få offret att tro att en annan rollperson ropar på hjälp. Offret bör vara ensamt, eller med högst en person i sitt sällskap. Offret måste också befinna sig utom synhåll från den person vars röst corbixen imiterar. Corbixen försöker lura offret att gå i riktning mot rösten.

Tala inte bara om för offret att han eller hon hör den eller den som ropar, utan se till att den personens spelare själv ropar. Skicka en lapp till den spelare vars rollperson corbixen imiterar. Lappen bör lyda som följer:

Låt ingen annan se vad det står på den här lappen. En varelse från Det Okända använder en besvärjelse för att imitera din röst. Trots att du inte är där, härmar varelsen din röst perfekt. Läs upp texten här nedanför som om din rollperson ropar till (offrets namn). Din rollperson ropar övertygande:

"Du, (offrets namn), jag är här nere! Kom fort! Skynda dej innan det är för sent!"

Om de andra rollpersonerna frågar dig vad som händer, så säg att din rollperson inte vet, och (men bara om de särskilt frågar) att din rollperson inte ropade på någon.

11. "Jag är här borta!"

I den här händelsen gör corbixen sitt mest desperata försök att skilja en eller två rollpersoner från de övriga i gruppen. Fågeln använder sig själv som lockbete, och retar rollpersonen. Om det är möjligt försöker corbixen få barghestens favoritoffer (drömmaren) att bli ensam ute på heden.

Läs upp följande för den rollperson som corbixen försöker locka iväg:

Detta är kanske ett dödens omen. Du skymtar fyra korpar som cirklar runt ovanför dig. En av dem ropar håfullt (men så tyst att bara du kan höra det): "Det är mig du är ute efter, det var jag hela tiden, fast du var för dum för att lista ut det själv. Ha ha ha"

Med detta tillkännagivande flaxar den väldiga fågeln till med vingarna och seglar iväg ut över heden.

I två omgångar håller sig fågeln på "maximalt" skjutavstånd för eldvapen (ca 200 m); sedan flyger den bort över heden. Den håller sig sedan på 200–300 meters avstånd, i ett försök att locka offret längre ut på heden.

12. En kniptångsmanöver

Det kan hända att corbixen lyckas locka ut en grupp av rollpersoner på heden, men så många att barghesten inte kan gå till öppet anfall. Om detta händer kan barghesten smyga sig på bakifrån och anfälla en eftersläntrare. Använd den här händelsen om ett sådant anfall är till spökhundens fördel.

Ett utdraget ylande från en hund – eller kanske en varg – hörs på avstånd. Ljudet tycks komma från någonstans mellan er och huset. Efter några sekunder hörs ljudet igen, nu närmare.

Ett tredje ylande visar att djuret närmar sig. Men det kan inte vara ett vanligt djur – ylandet är alltför starkt, alltför djupt. Det som åstadkommer ett sådant ljud måste vara mycket stort.

Det är barghesten som ylar. Inom 3T10 omgångar kommer varelsen att vara så nära att offret eller gruppen väntar sig att få syn på den när som helst. Men de får inte se någonting alls. Tala om för spelarna att ylandet nu har blivit ett djupt, ilsket morrande. De kan höra det tydligt, men kan inte se varelsen. Gå till händelsen här nedan, "Anfallet".

13. Anfallet

Använd denna händelse närhelst barghesten är redo att gå till attack. (Se till att du har läst beskrivningen av varelsen, i början av äventyret, så att du vet hur den beter sig i strid.) Rollpersoner som är i närheten, men inte vid platsen för anfallet, hör bara ett ensamt ylande. Det är spökhunden som talar om att den tänker slå till.

Att döma av morrandet måste djuret vara alldeles framför er, bakom några buskar som står vid kanten av en kärrig vattenpöl. Men det är svårt att bedöma riktningen. Plötsligt blir det alldeles tyst.

Ni lyssnar intensivt, men det enda ni hör är ljudet av era egna hjärtslag. Vinden har dött bort och det är fullständigt stilla, men ganska kallt. Fienden måste vara någonstans i närheten, men var?

Spökhunden leker med sina offer. Den är verkligen alldeles bakom buskarna vid vattenpölen. Men den har ännu inte materialiserat sig, och är därför osynlig för rollpersonen/-personerna.

Om en rollperson skjuter mot den osynliga barghesten kan han eller hon träffa den. Dessvärre skadas inte varelsen alls av detta, förrän den har antagit kroppslig form. Slå tärningar och genomför alltihopa som om varelsen kunde träffas, men anteckna inga skador.

Om rollpersonen/-personerna väljer att börja striden, vänta tills den första stridsomgången är slut och läs därefter upp följande:

Plötsligt bryts tystnaden. Ut ur buskarna kommer den största hund du/ni någonsin har sett. Den är kolsvart, men dess dreglande käkar lyser med ett rött sken och visar enorma, vassa huggtänder. Ögonen brinner som röda eldar. När den morrar är det som ett slag i magen, och marken börjar skaka när den rusar mot dig/er med otrolig fart.

Alla närvarande rollpersoner måste slå en Skräckkontroll.

Om flera rollpersoner är närvarande anfaller barghesten sitt favoritoffer, och låtsas inte ens om att de andra finns. Inte ens om någon annan skulle lyckas såra den bryr den sig om någon annan än favoritoffret. Barghesten biter och trampar offret till döds, eller också "dör" den under försöket. (Men man kan förstås inte döda en varelse som redan är död)

Om spökhunden lyckas med sin attack tar den offrets kropp i käftarna och skakar den våldsamt. Sedan slänger den liket åt sidan, ylar mot månen och återvänder mot buskarna som den kom ifrån, och försvinner i tomma intet. Sedan väntar den till nästa kväll innan den på nytt går till angrepp.

TVÅ SÅTA VÄNNER

Trots att corbixen och barghesten samarbetar stannar fågeln bara så länge som spökhunden finns. Om barghesten förintas flyger corbixen iväg för att ställa till elände någon annan stans.

Om å andra sidan corbixen blir dödad före barghesten, fortsätter spökhunden sin jakt utan fågelns hjälp.

Ond måne

TILL SÄNDEBUDEN

Året är 1940, och andra världskriget pågår för fullt. Tyskarna har stora framgångar och de allierade drivs hela tiden tillbaka. I England oroar man sig för att Hitler ska försöka sig på en invasion över Engelska Kanalen. Men de flesta av landets innevånare är helt omedvetna om att deras land redan har invaderats – inte från Tyskland, utan från Det Okända.

I grevskapet Devon har en serie mord ägt rum, inte långt från en isolerad herrgård som kallas Moorcrest Manor. Tolv människor har redan mist sina liv i dess omgivningar. De har hittats med uppslitna strupar, och ingen vet varför.

Lokalbefolkningen tror att tyskarna ligger bakom morderna. Det är ju känt att nazisterna gärna ägnar sig åt psykologisk krigföring av den otrevligaste sort. Därför har den brittiska underrättelsetjänsten MI-5 kopplats in. S.A.V.E. bedriver en egen, något mer förut-sättningslös undersökning.

Ni har blivit kallade att undersöka morderna vid Moorcrest för S.A.V.E.s räkning. Det bifogade brevet (*se Spelarbrev 1*) förklarar situationen mer detaljerat. Lycka till!

STOPP! Texten här nedan är endast avsedd för CM.

BAKOM KULISSERNA

En urgammal, bisarr hemsökelse från Tyskland har kommit till Moorcrest Manor. Wolfgang Metzger, en tysk som har bott i England i två år, förföljs av en loup garou – en av de farligaste varulvar som finns. Metzgers släkt har hemsökts av denna varelse i flera hundra år, och han lämnade Tyskland för att komma undan. Men varelsen följde efter, och hemsö-

kelsen har nu lett till att tolv oskyldiga personer från Exeter har fått sätta livet till. Deras död är för Metzger ett säkert tecken på att han själv också snart kommer att bli dödad.

Eftersom många människor – och även den brittiska underrättelsetjänsten – tror att tyskarna ligger bakom morderna, har Metzger blivit starkt misstänkt. Omständigheten att alla tolv liken hittats nära hans bostad Moorcrest Manor, och miltals från sina hem, gör att allt pekar på honom.

INTRIGEN

S.A.V.E.-medlemmen Arthur Thorpe är en av cheferna inom Scotland Yard. Han har ordnat en täckmantel åt rollpersonerna. Han har skaffat dem papper som säger att de arbetar åt Scotland Yard. Dessutom har han ordnat ett möte mellan dem och polischefen i området, Winthrop, för att de ska kunna få mer information om fallet.

Äventyret börjar med att rollpersonerna anländer till Exeter, där de tar in på hotellrum som bokats av Thorpe. När de just har anlänt till hotellet och skriver sina namn i liggaren, får de ett anonymt meddelande där de ombeds komma till bårhuset. Den anonyme avsändaren visar sig vara ingen annan än Winthrop. Han vill låta rollpersonerna besikta det senaste mordoffrets lik.

När de kommer ut från bårhuset träffar rollpersonerna Mohammed Khoury, en annan S.A.V.E.-medlem. Han är förklädd till taxi-chaufför, och försöker få rollpersonerna att söka upp en man vid namn Banks, som arbetar inom MI-5 (brittiska underrättelsetjänsten). Men innan han hinner berätta hela sin historia dödas han av varulven. Den tar hans S.A.V.E.-

medaljong och cigarretetui, och teleporterar sig tillbaka (i mänsklig gestalt) till hotellets entré i tid för att möta rollpersonerna.

Varulven, som nu bär Khourys S.A.V.E.-medaljong, tar rollpersonerna avsides och varnar dem för att ondskan lurar på dem. Han säger åt dem att se upp för en arab. Han kommer också överens med rollpersonerna att möta dem vid Moorcrest Manor följande kväll, och ger dem två föremål – ett cigarretetui av silver och en vitlök – och ber dem ta med dessa till herrgården. Han varnar rollpersonerna att de inte bör öppna etuiet i hotellentrén – det innehåller patroner med silverkulor.

Senare träffar rollpersonerna Banks från MI-5, och inbjuds av denne att hjälpa till att förhöra Metzer. Under förhöret verkar Metzer mycket nervös. Han vet att varulven ligger bakom mordet, men har vågar inte berätta det av rädsla för att bli förklarad sinnessjuk eller misstänkt för att vara nazistspion.

Banks uppmanar rollpersonerna att hålla Metzers hus under övervakning. Underrättelsetjänsten har etablerat en bas i en övergiven byggnad nära Moorcrest. De har ingen aning om att varulven bor under golvet i huset. Med lite tur och uppfinningsrikedom kan rollpersonerna avslöja orsaken till mordet och eliminera loup-garoun.

LOUP GAROU

STY	6(90)	ITF	6(90)
PCN	2(30) ¹	TÅL	5(75)
VIGH	6(90)	OVV	120
VJST	4(60)	SKRÄCK	8
PER	7(105) ¹	ATT	3/90%

Förflyttning: L125 F0 S0

Klass: Kroppslig

Typ: Självständig

Besvärjelser: *Metamorfos*², Teleportering

IP: 480

¹ i mänsklig skepnad; som varg: –

² Automatisk besvärjelse.

Loup garou är en typ av varulv som endast förekommer i storstäder. De är mer lika loup du mal (beskrivs i Det Okända) än andra varulvar; i mänsklig skepnad är de synnerligen vackra, de kan byta skepnad till varg när de vill, och de kan använda besvärjelser. Där upphör emellertid likheterna, för en loup garou är en mycket speciell och ovanlig varelse.

Ingen vet hur länge dessa varelser har levt som grannar till sina fiender, människorna. Även idag försvinner människor spårlöst i städer som New York, London, Tokyo och Moskva. Sådant är vardagsmat i storstäderna, men vem vet säkert vilka försvinnanden som är olyckshändelser, och vilka som är plane-rade?

De här varelserna har levat sida vid sida med människorna i generationer, kanske därför att deras speciella form av lykantropism är ärftlig. Eftersom åkomman ”går i släkten” jagar loup garou ofta i flockar på 1T10 stycken. Kvinnliga och unga loup garou har samma egenskapsvärden som vuxna manliga när de är i vargskepnad. I det här äventyret handlar det om en loup garou som är den siste överlevande av sin flock.

I regel har en loup garou två boplatser i staden. Den ena är ett hus eller våning där den bor och tar emot gäster i mänsklig skepnad. Någon annan stans, kanske i ett övergivet hus eller i kloakerna, eller i tunnelbanan, har den sin varglya. Det är där den förvandlar sig till varg. I det här äventyret beskrivs inte varulvens bostäder i staden.

I varglyan finns ett antal vargfällar, minst en för varje medlem i flocken. Fällarna är helt normala, sådana som man kan göra kappor av. Men i det här sammanhanget spelar de en mycket speciell roll, och de är också nyckeln till hur man förgör de här varelserna.

När flocken ger sig ut på jakt (vilket måste ske en gång i månaden, när som helst utom vid fullmåne eller nymåne) går varulvarna till lyan, och var och en sveper in sig i en av vargfäl-

larna. Sedan använder de sin unika och automatiska variant av Metamorfos för att skapa en stark, brännande hetta, som sägs vara smärtsam för varelsen. Hettan förenar pälsarna med deras kroppar och försätter dem i vargskepnad. I denna "dräkt" börjar de sin nattliga jakt.

Loup garou kan inte Såras, men förlorar Tålighet om de träffas av en attack. När Tåligheten gått ned till hälften av den ursprungliga använder varelsen Teleportering och återvänder till lyan. Där återfår den 1T10 poäng Tålighet per omgång – den normala hastigheten för varulvar.

Till skillnad från de flesta andra typer av varulvar skadas inte loup garou av silver. Varelserna är stolta över detta, eftersom de anser att det gör dem överlägsna alla andra varulvar. När de är i mänsklig skepnad bär de ofta smycken av silver, som ett slags ordlöst skryt.

Loup garou kan dock förgöras med indirekta metoder. Medan varelsen är i mänsklig skepnad måste man leta reda på dess lya, och strö ut några korn salt på insidan av vargfällarna. När varelserna sedan sätter på sig fällarna och börjar sin förvandling låser sig deras Metamorfos. Hettan bara stiger, och varelserna dör i svåra plågor. Vid döden försvinner deras kroppar, bara fällarna blir kvar.

Varje loup garou får göra en Allmän Iakttagelsekontroll med en modifikation på –60 när den kommer till lyan; om det lyckas upptäcker de att någon strött salt i fällarna. Om saltet upptäcks måste varelserna skaffa nya fällor innan de kan ge sig ut på jakt igen.

ISP

Som vanligt är alla ISP i det här äventyret standardpersoner med 50 i alla Egenskapsvärden. Den brittiske underrättelsemannen Banks har färdighet i Revolver på Mästarnivå, 105%.

ÄVENTYRETS EPISODER

1. Ett anonymt meddelande (dag 1)

Taxibilen stannar framför ert hotell i Exeter. Chauffören hjälper er att lyfta ut bagaget. När ni kommer in i entrén hälsas ni av receptionisten som säger: "God afton. Era rum är färdiga, här är nycklarna. Vill ni vara vänliga skriva era namn i liggaren? Förresten, jag har ett meddelande till er."

Receptionisten ger rollpersonerna ett kuvert från det postfack som hör till deras rum. I kuvertet ligger ett följande meddelande:

Mina herrar! Jag ser fram emot att få träffa er. Tag en taxi till Nelson Street 27. Gå in genom dörren och nedför trapporna. Jag väntar på er där klockan 17:00. Försök att inte komma försent – detta kan kosta mig mitt huvud.

Det finns ingen underskrift. Om rollpersonerna frågar någon ISP som är bosatt i Exeter, är det 50% chans att vederbörande känner igen adressen och kan tala om att det är stadens bårhus.

I övrigt finner rollpersonerna att hotellet verkar bra.

2. Den döde (dag 1)

Taxibilar kör förbi på gatan utanför hotellet hela dagen, och rollpersonerna har ingen svårighet att vinka till sig en. (Däremot kan det vara svårt att få tag på en taxi nattetid – kom ihåg att det är krig.) Färden till bårhuset tar ungefär en halvtimme.

Taxin kör till en gammaldags tegelbyggnad. Vid ingången sitter två små skyltar. På den ena står det "Rättsläkare och Obduktionsanstalt". På den andra står det "Stängt".

Om rollpersonerna knackar på dörren får de inget svar. Om de däremot känner på dörren finner de att den är olåst. Innanför finns en steril, avlång hall med flera kontorsdörrar på båda sidorna. Alla dessa dörrar är försedda med fönster som har vattrade glas som man inte kan se igenom. Dörrarna är låsta och kontoren innehåller ingenting av intresse för rollpersonerna.

Vid slutet av den smala hallen finns en trappa som leder ned. Vid trappan sitter en skylt: "Bårhus", och en pil pekar nedför trapporna. Vid foten av trappan finns ännu en kontorsdörr. På fönstret står det "Exeters Stadsbårhus" med svarta bokstäver. Det enda man kan se genom den vattrade fönsterrutan är att ljuset är släckt på andra sidan. Dörren är olåst.

Om rollpersonerna öppnar dörren till bårhuset läser du upp följande:

Dörren går lätt upp. Ljuset är släckt, men det finns en strömbrytare till höger om dörren. Längre bort till höger finns ett skrivbord med en del spridda papper. På skrivbordet finns två postlådor. Den ena är märkt "In", på den andra står det "Ingen går någonsin ut härifrån".

På motsatta väggen finns flera rader med skåpdörrar av metall – det är tydligen utdragbara lådor för förvaring av lik. En av lådorna glider sakta ut, och liket sätter sig upp. "Hej", säger han, "Jag har väntat på er!"

Mannen ber snabbt om ursäkt för sin något bisarra entré och presenterar sig som polisassistent Paul Winthrop. Han är den polis som har hand om mordundersökningen. Eftersom både MI-5 och Scotland Yard undersöker fallet fungerar Winthrop som förbindelselänk mellan dem.

"Jag vet inte så mycket om er grabbar på Scotland Yard, med alla era topphemliga undersökningar och sånt där," säger han, "så jag tänkte att det var bäst att hålla det här mötet i smyg. Jag vill inte att någon ska veta att vi är här och rotar efter stängningsdags, förstår ni Nåväl till saken! Får jag presentera Lawrence Pickering, vårt senaste lik?"

Han drar ut en ny låda, och den här gången sätter sig inte liket upp. En rollperson med färdighet i Rättsmedicin kan hitta utrustning i rummet och göra en undersökning av dödsorsaken. En framgångsrik Särskild Kontroll ger resultat enligt nyckeln nedan. Resultaten är kumulativa; personen får veta allting upp till det resultat han fick.

D = Offret avled av en kraftig skada på halsen. Halspulsådern slets av, och offret förblödde.

C = Den undersökande ser att skadan orsakats av ett rovdjursbett, möjligen från något slags hund.

B = Den undersökande märker att rovdjuret måste ha varit åtskilligt större än en normal hund.

A = Den undersökande lägger märke till att det finns klösmärken på offrets bröst. Märkena tyder på att mördaren trots allt inte var en hund – de sitter för brett isär för att komma från en hundtass. Antingen måste mördaren vara något annat än en hund, eller också måste fler än en varelse ha varit inblandade i dödan-

10 September 1940

Bästa medlem!

Ni har blivit utsedd att deltaga i en av de svåraste undersökningar S.A.V.E. någonsin försökt genomföra. Tolv människor har mördats i grevskapet Devon i England. Alla har fått strupen uppsliten. Visserligen pågår ett krig, och det kan hända att tyskarna ligger bakom mordet – det är kanske ett försök att bryta det engelska folkets försvarsvilja genom terror. Men vi på S.A.V.E. misstänker att den skyldige inte är en tysk, ja inte ens en människa.

Alla tolv kropparna har hittats i närheten av Moorcrest Manor, en ensligt belägen herrgård som ligger på en hed. Huset ägs för närvarande av en före detta tysk medborgare som heter Wolfgang Metzger. Han vistas helt lagligt (har uppehållstillstånd) i England. Med tanke på hans härkomst är det möjligt att nazisterna är inblandade.

Ni kanske tycker att det här är ett ärende som borde skötas av MI-5, den brittiska underrättelsetjänsten. Det är helt riktigt, och de är i full färd med en undersökning. Men vi har tagit itu med det Okända många gånger, och tolv personer som fått halsen avsliten är verkligen något som S.A.V.E. bör intressera sig för. Jag misstänker att ni kommer att finna något som får nazisterna att verka tama i jämförelse.

Det har sina risker att blanda sig i MI-5:s affärer; ni kan bli misstänkta för spioneri, förräderi och andra brott. Utan en lämplig täckmantel skulle ni inte ens kunna ta er i närheten av Moorcrest Manor, och ännu mindre få möjlighet att undersöka de tolv liken. Därför har en viss medlem (vars namn vi inte

nämner av hänsyn till hans integritet) som arbetar vid Scotland Yard, skaffat fram falska identitetshandlingar åt er, där ni sägs vara sändebud för Scotland Yard. Allt ni behöver (utom vapen) finns färdigt och väntar på er i Exeter, där hotellrum också har reserverats åt er. Ett fåtal S.A.V.E.-sändebud som är bosatta i närheten har underrättats om er närvaro, och kommer att bevaka händelserna. Om ni råkar ut för något allvarligt kommer de genast att kontakta S.A.V.E. Naturligtvis vet vi inte hur mycket vi kan göra för er i ett sådant läge, särskilt med tanke på kriget.

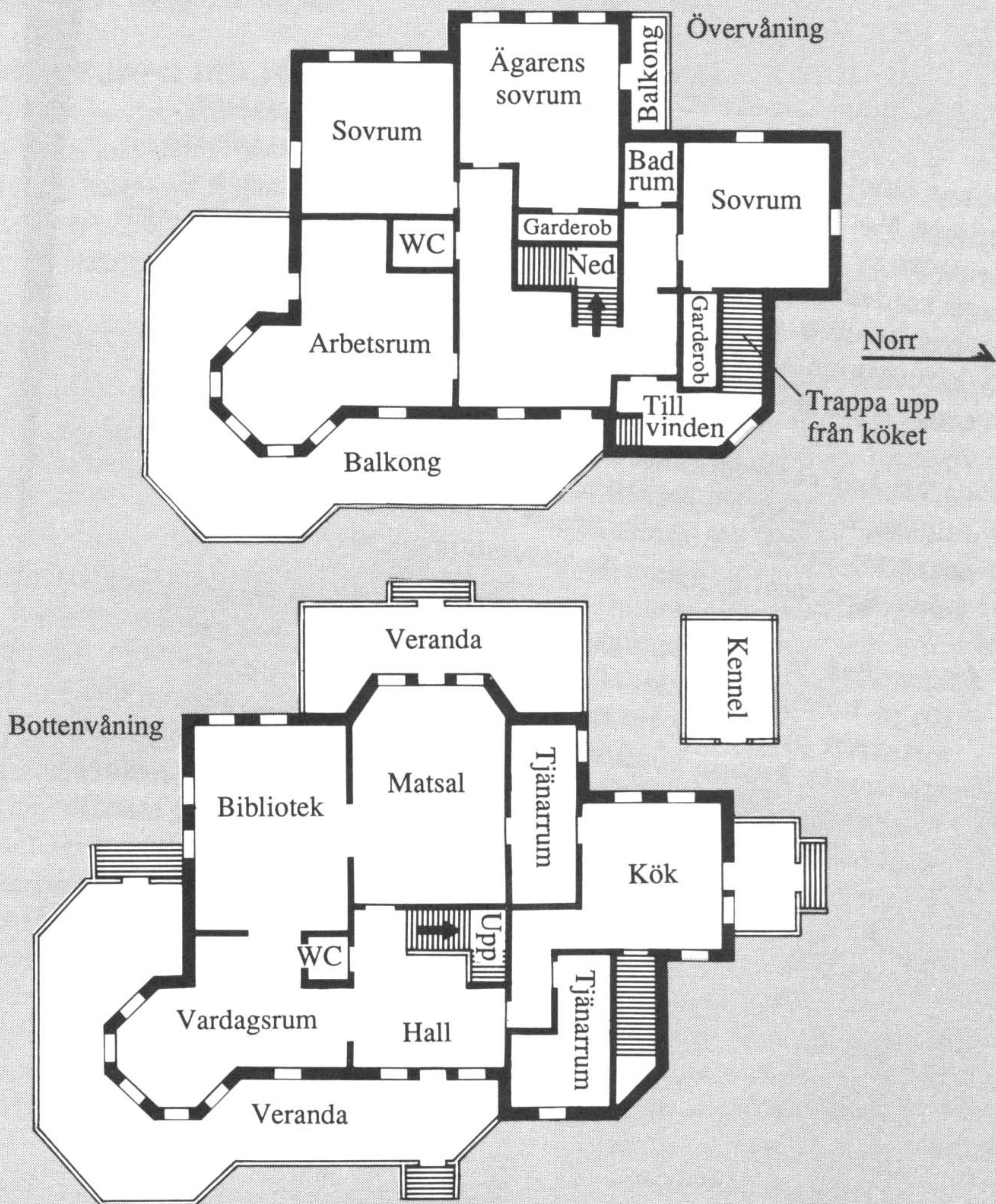
Lycka till!

Vänliga hälsningar,



Roger Slim
S.A.V.E.-högkvarteret, London

Moorcrest Manor



4 juni

Bäste medlem!


Du har blivit utsedd att representera S.A.V.E. vid en undersökning på Moorcrest Manor i Devon, England. Huset påstås vara hemsökt av spöken. En Mary Boulton bor f.n. i huset, och har tagit kontakt med oss via brev. Hon härstammar direkt från Lord Henry Boulton, en av de mest framstående personerna i vår organisations historia. Inte minst därför måste vi göra vårt bästa för att skydda en släkting till honom.

S.A.V.E. har reserverat ett rum i ditt namn på Hotell Cora i Kensington, London, till den 18 juni. De andra sändebuden kommer också att bo där. I rummet finner du ett standard-utrustningspaket. Som vanligt måste du själv hålla dig med vapen.

Du träffar de andra deltagarna i den här undersökningen i rum 101 på hotellet, klockan 20.00 den 18 juni. Morgonen därpå fortsätter ni med tåg till Exeter, därifrån med hyrbil till Moorcrest. Fröken Boulton väntar er, och ni kommer att bo hos henne tills undersökningen är avslutad. Hon har inte telefon, men håller sig med en kortvågs radiosändare som kan användas i nödfall. Hon har också en bil för att kunna ta sig in till staden.

Lycka till!

Vänligen



Gordon Pym
S.A.V.E.s Högkvarter

Winthrop säger att han tänker försöka undvika att lägga sig i utredningen, för att inte störa proffsen från Scotland Yard. När rollpersonerna avlägsnar sig stannar han kvar i bårhuset för att stänga och släcka.

3. Psst! Kom hit! (dag 1)

När rollpersonerna kommer ut från bårhuset ser de en taxi som är parkerad en bit bortåt gatan. Chauffören ropar till dem: "Psst! Skynda er och kom hit!" Läs upp följande om och när rollpersonerna stiger in i bilen:

Föraren kör iväg i riktning mot ert hotell. Han har relativt mörk hud och har ett välansat skägg. Han ser ut att vara arab eller indier. På instrumentbrädan sitter ett slitet taxitillstånd som säger att han heter "Mohammed Khoury". Fotografiet verkar vara taget för rätt länge sedan. Chauffören säger ingenting utan fortsätter mot hotellet.

Om någon av rollpersonerna granskar chauffören låter du den slå en allmän Iakttagelsekontroll. Ett lyckat resultat betyder att rollpersonen lägger märke till att föraren har en medaljong med en indalo, S.A.V.E.s märke, i en tunn kedja om halsen.

Om någon visar att han märkt medaljongen svarar föraren genom att nicka, och säger glatt "ja!" Sedan berättar han följande:

Jag tro ni på fel spår. Ni behöver underrättelseman, heter Banks. Han veta nazistisk spion är skyldig. Den spion har hemligt vapen, djur som är tränat att döda Så jag tror, i alla fall. Banks bor i samma hotellet som ni.

Ah! Erat hotellet där. Stig av här, tack. Jag parkerar taxibil, kommer till erat rummet. Knackar två gånger. Tar med mig viktiga karta och papper. Inte synas med er. Ni gå nu!

Den arabiske taxichauffören är medlem av S.A.V.E.. Men han kommer inte att träffa rollpersonerna på deras rum. Varulven har sett er tillsammans, och tänker ta reda på hur araber smakar

4. Nej! Kom hit istället! (dag 1)

När rollpersonerna är på väg genom hotellets entré möter de varulven i mänsklig gestalt. Den har just dödat araben och tagit hans ägodelar. Nu är den redo att möta S.A.V.E.-sändebuden, och manövrerar sig fram till dem i entréhallen. Den väljer ut den av rollpersonerna som tycks vara "ledaren" och knackar försynt honom eller henne på axeln. Läs upp följande för spelaren:

När du vänder dig får du se en rätt välklädd man som ser ut att vara drygt 40 år. Han har en medaljong med en graverad indalosymbol i en tunn kedja runt halsen.

"Ursäkta mig," säger han, "jag tror att vi har en del gemensamt att tala om. Jag hoppas vi kan sätta oss här någonstans och prata lite om de allvarliga saker som har stor betydelse för oss alla."

Slå hemligt en Allmän Iakttagelsekontroll för rollpersonen. Om resultatet blir lyckat lägger personen märke till att den här mannens indalo ser likadan ut som den arabiske taxichaufförens. Detta behöver inte alls leda till

misstankar — det kan ju bara råka vara så att båda tycker om samma slags smycken. Eller också kan det hända att de är medlemmar i samma S.A.V.E.-grupp.

Om någon försöker använda sin Känslighet talar du om att han eller hon kan känna att det Okända finns överallt inom en radie på 10 meter. Inom detta område befinner sig alla rollpersonerna, mannen med halssmycket, tre hotellgäster (två män och en kvinna), en piccolo och hotellets receptionist. Det går inte att känna om utstrålningen från det Okända kommer från någon viss riktning, plats eller något visst föremål

Det finns en soffgrupp i ett hörn av entrén. Så fort alla har satt sig viskar varulven följande till rollpersonerna:

"Vi måste vara mycket försiktiga, för jag är säker på att vi är bevakade. Jag tror att ni redan har haft kontakt med det ni söker. Har någon av er träffat en arab?" undrar han.

Han ser sig oroligt omkring i rummet. Sen vänder han sig mot er igen och säger: "De som har talat med araben kan redan vara smittade av hans sjukdom. För er skull hoppas jag att så inte är fallet. Men om ni har haft kontakt med honom råder jag er att stanna i era rum på hotellet i morgon kväll, för säkerhets skull. Dem av er som inte talade med den här varelsen bör komma och möta mig vid Moorcrest Manor i morgon efter solnedgången. Tag inte med er lyktor, det skulle dra till sig onödig uppmärksamhet. Det kommer nästan att vara fullmån, så det är tillräckligt ljust ändå."

Åter ser han sig oroligt om i rummet. Han gräver i en ficka och tar fram en tygpåse och ett cigarrrettetui av silver. "I morgon kväll måste ni ta med er de här till Moorcrest. Tro mig, ni kommer att behöva dem. Öppna dem inte här; de innehåller speciell ammunition mot vår fiende. Gå nu snabbt till era rum, och stanna här på hotellet i kväll. Se er för. Farväl!"

Om rollpersonerna frågar varulven om S.A.V.E.-medaljongen eller om S.A.V.E., undviker främlingen frågorna genom att bara svara mycket allmänt, och ger sig iväg. Han har ingen aning om vad indalon symboliserar. Det enda han vet är att araben bar den och att medaljongen är av silver — en metall som en loup garou finner mycket attraktiv.

I den lilla tygpåsen finner rollpersonerna ett halvt dussin vitlökar. Cigarrrettetuiet innehåller 18 revolverpatroner med silverkulor. På insidan av etuiet finns en graverad indalo och initialerna "M.K." (det står för Mohammed Khoury — men spelarna ska komma på det själva).

Vid det här laget kan rollpersonerna ha gissat att deras motståndare är en varulv. Förutom allt annat tyder ju vitlöken och silverkulorna på det. Deras problem just nu är att avgöra vem som är vän och vem som är fiende. Mer erfarna spelare funderar säkert över vilket slags varulv det kan vara frågan om.

Det kan bli svårt för spelarna att finna svaren på dessa frågor. För det första visar det sig att Mohammed — som utgett sig för att vara en vän — inte kommer till mötet som avtalades i taxin. Mannen i hotellentrén, som bar en indalo, påstår att araben är källan till det onda. Dessutom gav han rollpersonerna vitlök och

silverkulator, avsedda att förgöra fienden – knappast vad man väntar sig av den som själv är fienden.

Uppmärksamma rollpersoner har dock kunnat få en del ledtrådar. Att Känsligheten gav utslag för det Okända i entrén är inte tillräckligt för att fastställa att den okände mannen är från Det Okända, men det bör göra honom en smula misstänkt. Dessutom kan den okände inte förklara indalons innebörd om man frågar honom. Och – kanske det allra viktigaste – om rollpersonerna kommer ihåg den arabiske chaufförens taxitillstånd, vet de att han hette Mohammed Khoury. Och "M.K." står grave-
rat i cigarrettetuiet.

5. Ett meddelande (dag 1)

Om rollpersonerna frågar receptionisten får de veta att en herr Banks bor i rum 402 på hotellet. Men Banks är inte på sitt rum just nu. Han är ute och bevakar Moorcrest med omgivningar under natten.

Banks har emellertid lämnat ett meddelande till rollpersonerna. Om de inte frågar receptionisten ropar han till dem och ger dem följande meddelande:

Vänner!

Jag ber om ursäkt för min frånvaro. Jag hade hoppats att få träffa er idag, men jag måste ge mig av till Moorcrest nu innan det blir för mörkt. Tyvärr lär ni inte kunna ta er ut dit ikväll, på grund av mörkläggningen. Men vi kan mötas i morgon. Jag väntar er vid Moorcrest omkring klockan tolv.

William Banks

6. Moorcrest (dag 2)

Det är omöjligt för rollpersonerna att ta sig till Moorcrest den första dagens kväll. Andra Världskriget pågår för fullt, och inga fordon kör på natten utom i yttersta nödfall. Att köra omkring med tänd belysning skulle vara en öppen inbjudan till Luftwaffe, och dessutom ett brott mot krigslagarna. Att köra bil på natten med släckt belysning ute på heden är inte heller lämpligt. Det leder ofelbart till åtminstone en mindre olycka, tex att man sladdar ned i en dypöl och fastnar.

Om rollpersonerna skulle gå till fots till Moorcrest skulle de ändå inte komma fram förrän ungefär vid den avtalade tiden. Det bästa de kan göra är att sova ut ordentligt och ge sig av mot Moorcrest tidigt på morgonen.

Läs upp följande för spelarna under färden mot Moorcrest Manor:

Sakta men säkert styr chauffören er bil genom morgondimman. Plötsligt ställer han sig på bromsen utan förvarning. Någon har ställt en bil mitt över vägen så att den blockerar båda körbanorna. En man i trenchcoat och hatt kommer mot er med händerna djupt nedkörda i fickorna. Han går fram till förarens fönster och böjer sig lätt för att tala.

"Ledsen, gott folk," säger han och drar upp en polisbricka ur fickan. "Ingen får passera just nu. Det är en del problem här framme."

Om någon frågar honom vad som står på grymtar han "Kriget och allt det där, ni vet. Inget att oroa sig för. Ni måste vända och ta en annan väg."

Om rollpersonerna visar sina Scotland Yard-papper och ber om information svarar han: "Nån stackars sate blev mördad här ute, mitt i ingenstans. Verkar helt obegripligt. Nån hade slitit upp halsen på honom så han förblödde. Ursäkta att jag uppehållit er – ni kan passera."

När bilen startar muttrar konstapeln: "Och vad tusan har en arab att göra här ute på heden?"

Om rollpersonerna ber honom upprepa det han sa, inser han att det kanske var dumt sagt, och svarar bara "Ingenting särskilt – jag bara tänkte högt."

Om rollpersonerna bara visar sina Scotland Yard-papper och inte frågar någonting, låter polismannen dem passera, men säger ingenting.

Resan fortsätter tills rollpersonerna kommer fram till mordplatsen, där det är fullt av bilar som nästan blockerar den smala vägen. Assistent Winthrop är upptagen, men han samarbetar med rollpersonerna och berättar vad han vet om de frågor.

Winthrop beskriver offret som en arab utan identitetshandlingar. Den preliminära undersökningen visar att han avled av förblödning sedan halspulsådern slitits av. Om rollpersonerna tittar på liket känner de genast igen offret som Mohammed Khoury, taxichauffören som mötte dem utanför bårhuset.

Om någon undersöker liket och försöker hitta ledtrådar slår du en Särskild Kontroll på tabell 2 på Handlingstabellen. Resultaten på nyckeln här nedan är kumulativa.

D = Rollpersonen ser genast att liket har samma slags skador som liket i bårhuset hade.

C = Rollpersonen lägger också märke till att Mohammeds indalo-medaljong saknas.

B = Personen ser dessutom att det inte finns något blod på platsen; offret kan inte ha förblött här.

A = Förutom allt det ovanstående lägger personen märke till skoavtryck runt liket. Spåren är inte lika färska som de som lämnats av

polismännen. De leder ned mot vägen.

Låt rollpersonerna få en chans att undersöka liket och omgivningen. Sedan anländer Banks. Han kommer fram till rollpersonerna, presenterar sig som "Banks, MI-5" och frågar vad rollpersonerna tror om dådet.

Oavsett vad rollpersonerna svarar ber Banks dem att följa med till Moorcrest. Han förklarar: "Jag tror att den där tysken som bor på Moorcrest är inblandad – även om det inte är säkert att han själv är mördaren. Alla offren har hittats i utkanten av hans egendom, och ingen annan bor inom flera kilometer härifrån. Det är något mycket konstigt i görningen, och jag tänker ta reda på vad det är."

7. Tysk undanglidning (dag 2)

Mannen från MI-5 har rätt: någonting konstigt är i görningen. Men hans analys är långt ifrån verkligheten. Banks vet att den som bor på Moorcrest Manor är Wolfgang Metzger. Banks tror att morden har något att göra med en organisation av tyska spioner, och att Metzger är en av ledarna. Med den inställningen tar Banks med sig folket från Scotland Yard (dvs rollpersonerna) för att förhöra den misstänkte spionen.

Läs upp följande för spelarna när de kommer fram till Moorcrest Manor:

På avstånd ser huset ut att vara obebott, men Banks går med bestämda steg fram till porten och knackar på. "Han är här, var så säkra!" säger han.

Efter några ögonblick hörs en röst med kraftig tysk brytning inifrån huset. "Vem är det? Vat vill ni? Jag är upptagen. Gå härifrån."

Det är Metzger som talar. Han tillåter sällskapet att komma in i huset, men han ber dem inte självmant att stiga in, och han erbjuder

dem inte kaffe eller te. Detta kan uppfattas som oartigt. Han verkar nervös och tittar hela tiden ut genom fönstret.

När han blir utfrågad uppger Metzger sitt namn och förklarar att han är före detta tysk medborgare, men lagligt bosatt i England sedan två år. Om någon antyder något om spioneri svarar han: "Ach ja, jag är tysk. Men jag är inte dumt schwein, som Hitlers anhang. Jag flyttade från Tyskland för att komma undan. Jag väntade inte sådant problem mit den engelska polis."

Tillfrågas Metzger om likfynden verkar han ännu mer nervös och svarar snabbt: "Jag vet inget om sådana saker. Inget. Jag mår bra här. Var snälla och gå nu. Jag försäkrar, jag är inte spion. Adjö, tack."

Banks nickar åt rollpersonerna att det är dags att gå. Han räcker fram handen till Metzger och ber om ursäkt för allt obehag. Metzger skakar hand med honom, men det märks tydligt att det enbart är för att bli av med besökarna, inte av vänskap.

Förutom Metzgers allmänna nervositet finns det inget intressant de kan se under sitt besök – med ett undantag

Genom alkoven i vardagsrummet kan S.A.V.E.-medlemmarna se 40 eller 50 björnsaxar som ligger utmed väggen. Om han tillfrågas om dem avfärdar Metzger frågan. "Det är ingenting. Bara gamla jaktfällor som jag samlat. Snälla ni, lämna mig i fred!" Bredvid fällorna står en stor tunna salt.

Banks har ett sammanträffande i staden, och erbjuder rollpersonerna skjuts dit. Han insisterar faktiskt på att de ska komma med. Samtidigt ber han rollpersonerna hjälpa till att bevaka Moorcrest på kvällen. "Det blir kyligt, så jag föreslår att ni hämtar lite varmare kläder." Medan de går till bilen mumlar han hela tiden "Jag tror inte ett ögonblick på den där Metzger, inte ett ögonblick."

Om rollpersonerna inte vill åka med Banks gör han allt som står i hans makt för att över-

tala dem. "Trots allt", säger han, "vill ni väl lösa den här gåtan, ni också, eller hur? Vädret kommer att vara perfekt i kväll, och det är nästan fullmåne – vi kommer att kunna se bra även utan lampor."

8. I månskenet (dag 2)

Rollpersonerna är dumma om de inte går med på Banks erbjudande. Dessutom har de ju redan avtalat möte med varulven ikväll, om de kommer ihåg det. Det var ju ikväll den mystiske främlingen i hotellets entré ville träffa dem vid Moorcrest.

Vid hotellets reception får de ett meddelande som påminner dem om sammanträffandet med vår loup garou. Läs upp nedanstående för spelarna när de kommer tillbaka till hotellet.

Kamrater!

Var vänliga glöm inte vårt möte vid utkanten av Moorcrest i afton. Tag med er de föremål ni fick, och vadhelst annat ni tycker er behöva.

—L—

Meddelandet är en öppen utmaning till rollpersonerna. Vid det här laget har de säkert gissat att deras fiende är något slags varulv. (För övrigt står bokstaven "L" under meddelandet för Loup, Lupus, Lobo och andra ord av latinskt ursprung, som betyder "varg".)

9. Planen (dag 2)

Banks möter rollpersonerna vid hotellet och de ger sig iväg innan det blivit mörkt. Medan han kör förklarar han sin plan för dem:

"När vi närmar oss Moorcrest", säger Banks, "parkerar vi bilen så långt bort att spionen inte kan se den. Det finns en liten övergiven byggnad ungefär 250 meter nordväst om huset, och där har vi upprättat en bas. Vi går till fots dit. Sedan kan vi dela upp oss två och två eller gå en och en, och omringa herrgården. Men går tillbaka till basen en gång i timmen och rapporterar att allt är väl, för säkerhets skull."

Banks drar ett sista halsbloss på sin cigarrett och kastar ut fimpen genom fönstret. "En person stannar i basen hela tiden, och noterar vem som har rapporterat och om någon saknas. Om någon ser något som verkar det minsta misstänkt, ska vi följa principen att först observera, sedan gå tillbaka till basen och rapportera. Om någonting behöver göras ska vi göra det gemensamt, allihopa. Förstått? Bra!"

Om rollpersonerna har invändningar mot denna plan, spelar Banks på sin auktoritet. Han påminner dem om att det är krig. Och eftersom den här undersökningen gäller något som antagligen har samband med kriget, tex spioneri, är det MI-5 som bestämmer. Om någon börjar dilla om varulvar finns det stor risk att Banks uppfattar hela sällskapet som säkerhetsrisker, och arresterar dem. Ett sådant gripande skulle leda till att rollpersonernas falska identitet avslöjas, med alla problem detta skulle orsaka.

Om någon däremot skulle nämna den mystiske främlingen som undertecknade sitt meddelande med "L", och att denne har avtalat att

möta rollpersonerna vid Moorcrest ikväll, blir Banks mycket intresserad. Han vill genast veta allt om "L", och försöker sätta honom i samband med spionorganisationen.

Till sist kör Banks åt sidan och parkerar. Solen är på väg att gå ned. Underrättelsemannen vänder sig om och säger: "Jaha, då var vi här då. Nu får vi gå till fots en bit. Låt oss hoppas på en givande natt. Vi kan ju alltid hoppas att er mystiske vän visar sig."

10. Gömstället (dag 2–3)

Sällskapet tar sig till den övergivna byggnaden utan problem. En överraskning väntar dem dock: varelsen de söker finns rakt under dem – den bor ju under golvet i huset.

Läs upp följande för spelarna så snart de kommit fram till det övergivna huset:

Stigen över heden blir bredare framför er, och i det silverglänsande månskenet kan ni se en liten stuga som verkar helt förfallna. Taket har till största delen fallit in, och månen lyser rakt ned i stugan. Väggarna lutar inåt, och det finns inget glas kvar i fönstren. Tre låga trappsteg leder upp till ingången, en öppning som saknar dörr.

Inuti huset finns bara ett rum. Skräp och rester av det nedfallna taket ligger överallt på golvet. Där står två stolar som är vända mot huset uppe på kullen, Moorcrest Manor. På en av stolarna sitter en man i trenchcoat.

"Det var på tiden, Banks" viskar han med ett illmarigt leende. "Och det ser ut som om du har tagit med dig all hjälp du behöver också. Jag har inget nytt att rap-

portera, utom att vår käre spion har varit ute och lagt ut såna där fällor – björnsaxar eller vargsaxar eller vad det är – över hela tomten, så det är bäst att ni ser er för vart ni går. Nu har han gått in igen, men ljuset är fortfarande på innanför mörkläggningsgardinerna.”

Han reser sig och går ut. Samtidigt muttrar han: ”Jag har i alla fall gjort min del – nu är det er tur. Om den där gubben verkligen är en spion har han antagligen ringt efter Luftwaffe och ordnat så att de kommer och bombar oss medan vi sitter här. Lycka till i natt!”

Mannen som blir avbytt är Colin Bell, en agent för MI-5, vilket du kan tala om för spelarna om de frågar. Efter en minut talar du om att rollpersonerna hör en bil som kör iväg – samma bil som de kom i. Rollpersonerna är nu fast på heden för resten av natten.

Banks frågar vem av rollpersonerna som vill stanna i stugan för att koordinera nattens vakt-hållning. Han vill helst gå ut själv, och föredrar att låta någon annan stanna i huset.

I rummets nordvästra hörn finns en lucka i golvet. Om rollpersonerna frågar Banks vart den leder säger han att det inte finns något intressant där nere, ”bara en källare med några gamla fällor eller nåt sånt.” Om rollpersonerna undersöker källaren läser du upp följande:

Luckan går lätt upp, och månskenet faller på en brant stege som leder nedåt. Förmodligen var det här en potatiskällare förut. Det

kan också hända att någon har bott här, kanske en luffare. I alla fall ligger det en hög av illaluktande gamla djurfällor på golvet. Rummet är dock så litet att högst två personer skulle kunna vistas i det någon längre tid.

Den som lyckas med en allmän Iakttagelsekontroll ser att fällarna är vargskinn. (Det är loup garouns bostad, men det är inte uppenbart.)

Varulven (i mänsklig skepnad) kommer att teleportera sig till rummet så fort rollpersonerna har lämnat det, sätta på sig en vargfäll och försöka anta vargskepnad. Skulle någon stanna länge i källaren kommer varulven ändå att teleportera sig dit efter några minuter och försöka förvandla sig till varg. Om någon har saltat fällarna kommer den att dö inom 3T10 omgångar.

När den saltade varulven känner smärtorna och förstår att den kommer att dö, klättrar den upp ur källaren och försöker döda alla som befinner sig i huset. Om någon är kvar nere i boet anfalls denne först.

11. En i taget (dag 2–3)

Varulven har sina egna planer för aftonen: den tänker teleportera sig till rummet under det förfallna huset och förvandla sig till varg. Så snart förvandlingen är klar teleporterar sig varelsen ut ur huset och anfaller Banks, som automatiskt är dess första offer. När detta händer läser du upp följande:

Plötsligt hör ni ett skrik någonstans nerifrån vägen. Det låter som Banks. Skriket avbryts tvärt, och det blir alldeles tyst ett ögonblick. Sedan hörs det: Ahhooouuu! En varg som ylar.

Banks är död. Varulven fortsätter att smyga på alla som är i närheten av Moorcrest, och väljer sina offer slumpmässigt. Om alla rollpersonerna springer därifrån och lämnar varulven ensam med herr Metzger, går den till anfall mot honom i stället.

Om rollpersonerna inte har tänkt på att strö salt på vargfällarna innan de möter varulven, så kan de komma tillbaka senare och göra det, när som helst under de följande dagarna. Men det är då 30% chans att varulven är "hemma" när de kommer ned i källaren.



12. Herr Metzger förklarar

Om rollpersonerna försöker ta kontakt med Metzger på egen hand efter att de varit med när Banks frågade ut honom, är han fortfarande ovillig att tala. Om rollpersonerna låter honom förstå att de är medvetna om att mördaren är en varulv, och att de vill ta kål på den, så blir han genast mera meddelsam och berättar sin historia.

"För många år sedan, på 1400-talet, var en av mina förfäder baron Heinrich Metzger. Man berättar att en ung pojke blev dödad av en varg, eller så trodde man.

Baron Metzger var en god människa och befälde att alla vargar i hans län skulle dödas så snart man fick se dem. Han bjöd pengar för varje vargpäls man lämnade till slottet. Han ville göra länet säkert för sitt folk.

Men vargen som anföll den pojken var inte någon riktig varg. Det var en galen hund, så småningom kom det fram. Men det var för sent, alla vargar var redan döda. Alla utom en, den stora vargen. Den kunde de inte döda, och den sökte att hämnas de döda släktingarna.

Denna varelse har följt min familj överallt och plågar våra sinnen. När de till sist blev galna kom vargen och dödade dem. Jag är den siste Metzger.

Jag kom hit från Tyskland för att fly undan, men odjuret följde efter. Han dödar människor för att skrämma mig väntar på att jag ska bli tokig så att han får döda mig också."

Metzger vet inte hur man dödar en loup garou – han vet inte ens att det finns olika slags varulvar. Genom att leta i familjens krönikor och gamla legender har han dock hittat två metoder för att döda en varulv: att skjuta den med en silverkula, och att flå den levande och sedan strö salt på den flådda kroppen. Metzger tänker försöka båda sätten om han lyckas fånga varelsen i någon av sina vargsaxar.

Om rollpersonerna tar kontakt med Metzger efter det att de förintat varulven, och berättar att de har gjort det, blir han mycket glad och tackar dem översvallande. Om han inte redan har gjort det berättar han historien om sin familj och dess förbannelse, och säger sedan: "Jag gjorde rätt. Jag kom hit till goda människor. Ni! Och nu är det äntligen slut på den mardröm. Odjuret är dött för evigt."

Hämnden

TILL SÄNDEBUDEN

Det är nutid. S.A.V.E. har sänt ett meddelande via kurir och ber er undersöka påstådda spökerier i Devon i England. Devon är ett vilt och ödsligt landskap med stora hedar och sumpmarker. Arthur Conan Doyle lät sin berömda novell "Baskervilles hund" utspelas där. Boken handlade om en ondskefull spökhund, och hur Sherlock Holmes avslöjade att det var fråga om en bluff som hittats på av en skurk. Men det var som sagt bara en roman.

Spelarbrev 2 innehåller all information ni behöver för att starta äventyret.

STOPP! Texten här nedan är enbart avsedd för CM.

BAKOM KULISSERNA

År 1894 fick S.A.V.E. ett brev från en släkting till den berömde Lord Henry Boulton, som bad om hjälp. Släktingen hette Anne Boulton. Hon bad organisationen undersöka några mystiska händelser i närheten av hennes isolerade hem: en underlig, tjock dimma, mystiska ylanden på natten, och ett anfall på en av hennes hundar. S.A.V.E. sände dit en grupp sändebud, som snabbt sökte reda på orsaken till dessa störningar. Dessvärre blev miss Boulton dödad innan sändebuden lyckades oskadliggöra den varelse som hemsökte heden. Det var en barghest (en spökhund).

Miss Boultons död var så fruktansvärd och våldsam att hon inte fick ro i sin grav. Hon blev i stället ett spöke av en särskilt mäktigt slag som kallas Hämndgäst. Dess enda avsikt är att lura S.A.V.E.-sändebud i en fälla och döda dem. I det här äventyret försöker den odöda miss Boulton sätta i ordning sin första fälla. Om sändebuden lyckas förintä henne blir det också

hennes sista fälla. Om de däremot misslyckas ja, då blir det deras sista äventyr.

INTRIGEN

Spöket som en gång var Anne Boulton, uppträder nu som Mary Boulton och påstår sig vara en avlägsen släkting till Lord Henry Boulton. Som Mary inbjuder spöket S.A.V.E.-medlemmarna till Moorcrest under förevändningen att de ska undersöka vissa underliga händelser.

När rollpersonerna anlant använder Mary sina Onda Vägen-besvärjelser för att ställa till med diverse rackartyg som skrämmer och förvirrar rollpersonerna. Hela tiden verkar Mary själv vara oskyldig och skrämmd. En bok lyfter från hyllan bakom henne och svävar ut i luften. Ett bord böjer sig och bryts sönder, till synes av sig själv, under kvällsvarden. En svärm flugor sätter sig på insidan av ett fönster och stänger ute ljuset. Senare dyker det upp tre dobermanhundar i hundgården, fast Mary påstår att hon inte har några hundar. Sedan hörs ett underligt ylande utifrån heden. En flock korpar slår sig ned runt huset. Och till sist finner rollpersonerna ett meddelande skrivet i blod på deras frukost: "S.A.V.E. ska dö!"

Mary försöker få rollpersonerna att beskydda henne. Hon berättar om hur hennes avlägsna släkting Anne Boulton anfölls av en hund vid sekelskiftet. Åtminstone har Mary alltid trott att det var en hund, men nu har hon börjat undra

När äventyret kommit igång börjar en av rollpersonerna få mystiska drömmar. I den första drömmen skriker Mary Boulton av skräck. I senare drömmar finner rollpersonen henne mördad på balkongen utanför hennes

rum, med strupen uppsliten. Mary påstår sig ha drömt samma sak, och förefaller vett-skrämd.

När sedan en lysande grön hund dyker upp på heden kanske rollpersonerna tror att de har sett gåtans lösning – varelsen som de måste oskadliggöra för att rädda stackars Mary. Men i själva verket är det Mary de borde vara rädda för. När hon har vunnit deras förtroende och vänskap planerar hon att isolera dem en i taget, och döda dem.

HÄMNDGAST (Spöke)

STY	50	ITF	80
PCN	50	TÅL	80
VIGH	50	OVV	135
VJST	100	SKRÄCK	5
PER	80	ATT	2/50%

Förflyttning: som icke-kroppslig, 100 m. Som rollperson i kroppslig form.

Klass: Speciell

Typ: Självständig

Besvärjelser¹: Dimma, *Drömsändning*, Fest, *Fullständig Illusion*, Kaos, Knota, *Manifestation (som spöke)*, Metamorfos, *Projicera Röst*, Skendöd (egen), Spökljus, Spökskrift, Svärm, Såra, *Telekinesi*

Manipulation: Ja, i kroppslig form

IP: 4050

¹ De kursiverade besvärjelserna är automatiska.

En Hämndgast är ett kraftfullt slag av spöke. Liksom alla kvarlämningar är det bundet till en viss plats eller en viss uppgift. Men gästen är bunden vid både en plats och en uppgift.

Det är spöket efter en person som har dö-dats av krafter från det Okända medan han eller hon stod under S.A.V.E.s beskydd. Därför söker spöket att hämnas på S.A.V.E. för dess misslyckande att ge beskydd från det Okända. Spöket är bundet till den plats där det

en gång blev dödat. Gästen lockar till sig medlemmar i S.A.V.E. genom att be om beskydd mot det Okända och dess farligheter.

Till sin natur är gästen osynlig och icke-kroppslig, men har (till skillnad från vanliga spöken) förmåga att anta en bestämd, kroppslig skepnad genom Manifestation. Dessutom kan det använda andra och kraftigare besvärjelser än vanliga spöken.

Gästen använder sina besvärjelser för att leka med de S.A.V.E.-sändebud den har lockat till sig – först oskyldigt, sedan allt värre tills det skrämmer dem ordentligt. Därefter dödar det sina offer. Innan morden kan ske måste två villkor vara uppfyllda: offren måste vara vett-skrämda, och de måste ha full vetskap om gästens motiv för att döda dem.

När spöket manifesterar sig ser det ut som han eller hon gjorde under sitt jordiska liv. Ibland använder Gästen besvärjelsen Metamorfos för att visa sig i andra skepnader. På så sätt kan den förvirra de S.A.V.E.-sändebud den tänker döda.

Det finns bara två sätt att bli av med en hämndgast: Om S.A.V.E. helt skulle förintas lämnar gästen den kända världen för evigt. Och om den plats där gästen blev dödad (som människa) förstörs, förintas också spöket.

ÄVENTYRETS EPISODER

1. Mary Boulton

Bilresan till Moorcrest är något guppig men händelselös. Ni lämnar de fyrkantiga åkrarna och de lummiga skogarna bakom er och kommer in i ett vilt och ödsligt landskap med rullande hedmark och taggiga klippor. En tät dimma har lagt sig över låglandet, och

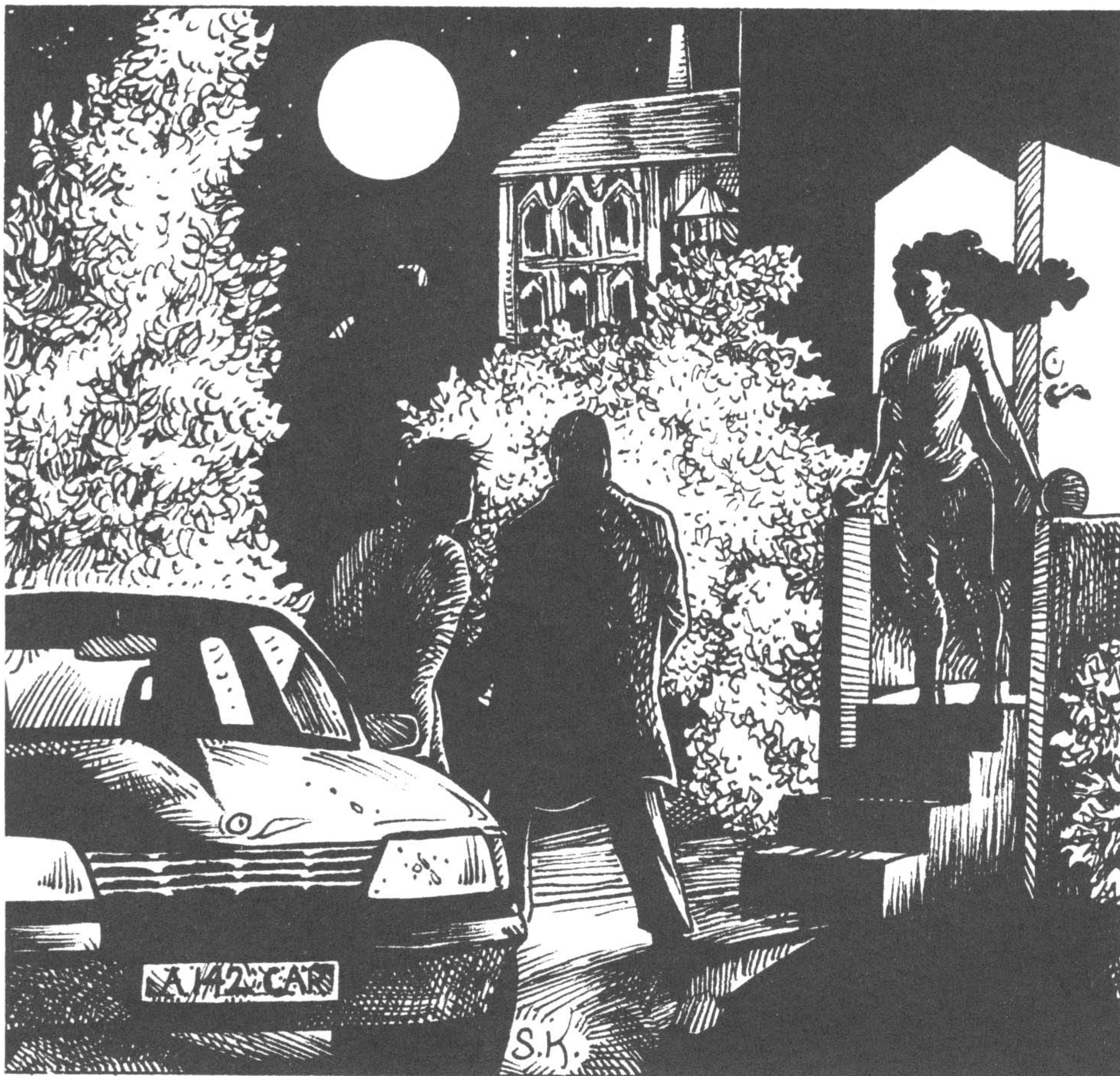
vägen slingrar sig genom fuktiga, smala dalgångar där allting dryper av kondens.

Efter en stund verkar dimman lätta. Vägen stiger upp på en ås, och Moorcrest Manor kommer inom synhåll. Det gamla huset sticker upp ur dimman som ett vaktorn.

En ung kvinna kommer ut på förstubron och spanar oroligt mot bilen när ni närmar er.

Kvinnan på förstubron är Mary Boulton, spöket av Anne Boulton. Som Mary verkar hon mycket glad att S.A.V.E. har kommit för att rädda henne.

Hon bjuder in alla i vardagsrummet och serverar te. Medan teet dricks börjar hon förklara varför hon kontaktat S.A.V.E.. Hon talar om att hon bor helt ensam på Moorcrest. Hon köpte egendomen när de tidigare ägarna övergav stället. De som bodde här före henne påstod att huset var hemsökt av spöken, och lät henne få det rätt billigt. Men Mary trodde inte på spöken. Hon visste att herrgården en gång hade tillhört en av hennes förfäder, Anne Boulton, och hon ville gärna att egendomen skulle



komma tillbaka i slakten. Senare fick hon reda på att Anne hade dödats av ett djur i närheten av huset, förmodligen en galen hund. "Men jag vill helst inte tala om det", säger hon. "En del av mina släktingar tycker fortfarande att hennes död var rätt kuslig."

Till att börja med, säger Mary, brydde hon sig inte särskilt mycket om de föregående ägarnas prat om spöken. Men när hon bott där ett tag blev hon alltmer övertygad om att det fanns mystiska krafter i huset. Hon började märka en del små onormala saker, till exempel personliga tillhörigheter som plötsligt inte låg där hon lagt dem utan på något helt annat ställe. Sedan, för ungefär två månader sedan, började "missödena" bli allvarigare. Ett skrämmande ylande hördes utifrån heden på nätterna, och underliga gröna skepnader visade sig i huset. "Jag är säker på att jag inte inbillar mig det här", säger Mary bestämt, "jag har alltid varit helt psykiskt frisk. Men i förra veckan, när jag fick se en stor svart hund som plötsligt dök upp utanför huset och sedan bara försvann i tomma intet – då började jag undra om jag höll på att bli galen."

Mary berättar att hon kände till S.A.V.E. genom familjens historia, fast hon var osäker på hur mycket av berättelserna som var sanna. Hon bestämde sig i alla fall för att det var värt att försöka få kontakt med S.A.V.E., med tanke på de underliga händelserna runt huset. Hon letade i släktarkivet och hittade en gammal adress. Turligt nog hade organisationen inte flyttat.

Sanningen är att ingen av de här mystiska händelserna har inträffat. Anne Boultons spöke har hittat på alltsamman. Mary Boulton är ju faktiskt också ett påhitt, eftersom det inte finns någon sådan släkting till den hädangångne Lord Henry Boulton. Dessutom behöver "Mary" inte leta i några släktarkiv för att finna S.A.V.E.; hon använde samma adress som hon kände till i sitt jordiska liv som Anne Boulton. Den gången blev hon dödad när hon sökte

hjälp hos S.A.V.E.. Den här gången hoppas hon att det ska bli S.A.V.E.-sändebuden som möter döden.

Mary tänker vinna rollpersonernas förtroende, få dem att känna sig trygga i hennes sällskap, eller se till att de upplever att de beskyddar henne. Helst ska de inte ha några som helst misstankar mot henne.

Om någon försöker Känna Vägen inne i Moorcrest Manor, så utstrålar hela huset, allt och alla i det, Det Okändas närvaro. Detta fenomen beror på gästens starka bindning till hela bostaden.

2. Den svävande boken

När Mary börjar närma sig slutet på sin berättelse låter du alla spelarna göra en allmän lakttagelsekontroll. Läs upp nedanstående för dem som klarar kontrollen.

När Mary lutar sig fram för att ta sin tekopp skymtar du plötsligt en rörelse bakom henne. En av böckerna i bokhyllan bakom hennes rygg rör på sig. Den vrider sig fram och tillbaka som om den försökte komma loss. Efter några sekunder svävar den ljudlöst ut framför bokhyllan, där den blir hängande i tomma luften.

Boken svävar sakta iväg genom rummet och lägger sig på ett litet bord. Där öppnar den sig så att sidorna 12 och 13 blir synliga. Det står ingenting intressant på dessa sidor (boken heter "Den schweiziska familjen Robinson"), men det kan ju tänkas att någon lägger märke till oturstalet 13 på högersidan.

Mary har använt sin besvärjelse Telekinesi för att få boken att sväva. Naturligtvis tittar hon inte åt det hållet förrän rollpersonerna påpekar för henne vad som håller på att hända.

Till dess fortsätter hon att konversera, till synes omedveten om vad som händer bakom henne. Om och när någon fäster hennes uppmärksamhet på boken drar hon efter andan och utbrister: "Där ser ni vad jag menar! Det är inte bara fantasier. Snälla ni, ni måste hjälpa mig. Jag vill inte flytta härifrån. Och jag vill inte dö som Anne Boulton, ihjälbiten av nån otäck hund – eller vålnad – ute på heden!"

3. Vridna bord

När rollpersonerna har fått möjlighet att leta reda på sina rum och packa upp sina saker kan du låta dem utforska huset och dess omgivningar. Mary låter dem ströva runt som de vill medan hon lagar middag. Rollpersonerna hittar ingenting onormalt nu, hur de än söker.

Snart (CM bestämmer när) är det dags att äta. Mary kallar alla till bords och serverar en delikat middag. När rollpersonerna har satt sig vid bordet läser du upp följande:

Det hörs ännu ett kraftigt knakande från bordet, och den här gången spricker hela bordsskivan. Mat och tallrikar flyger åt alla håll – en del av er blir helt nedstänkta. Träet i bordet böjs och vrider sig våldsamt. Splitter och flisor flyger åt alla håll. Mary skriker till och faller ihop på golvet.

Om rollpersonerna tittar under bordet ser de först inget onormalt. Men strax tycks golvet börja röra sig. Rollpersonerna inser snabbt att det är bordet – och inte golvet – som ändrar form. Om de undersöker bordets undersida ser de en stor buckla i träet. Den växer, ungefär som en ballong som man blåser upp. Fortsätt med att läsa följande för spelarna:

Middagen är mycket god. Mary har gjort i ordning en köttgryta med kokta grönsaker och potatis. Ni samtalar som vanligt medan ni äter, men plötsligt avbryts ni av ett ljudligt "knak". Från någonstans under bordet hörs ett starkt knirkande, knarrande läte – ungefär som från ett stort träfartyg som vänder sig för vinden.

Mary använder besvärjelsen Knota. Det är ännu ett försök att övertyga gästerna om att något underligt och övernaturligt pågår i huset. Bordet fortsätter att vrida sig och splittras i 1T10 omgångar. Middagen är naturligtvis förstörd, liksom bordet.

Mary förefaller vettskrämd av denna händelse. Hon börjar snyfta där hon ligger på golvet. När hon är säker på att rollpersonerna har gått på hennes spel låter hon dem lugna och trösta henne. Hela scenen går ut på att locka fram beskyddarinstinkten hos spelarna, särskilt de manliga.

Om inte spelarna har något annat i sinnet går alla och lägger sig utan middag denna kväll. Om rollpersonerna försöker lämna Moorcrest (nu eller vid något annat tillfälle) använder Mary besvärjelsen Kaos för att få bilar, radioapparater och andra föremål som rollpersonerna vill använda, att sluta fungera.

4. Flugorna

Ingenting onormalt händer efter middagen. Mary tar en paus i sitt besvärjande. Rollpersonerna kan dra sig tillbaka och sova hela natten utan störningar, såvitt att de inte ställer till med något själva.

Men nästa morgon är det dags igen. Läs upp nedanstående för den första rollperson som tittar ut genom ett fönster i huset. Tala först om för rollpersonerna att det är helt mörkt i

sovrummet. Framför fönstret hänger en ganska tunn gardin, som borde släppa igenom ljus utifrån. Om rollpersonerna inte bryr sig om detta och vill lämna rummet utan att titta, kan du locka dem genom att säga att det hörs ett konstigt surrande bakom gardinen.

Du drar undan gardinen, men det går inte att se ut genom fönstret. Det är fullständigt täckt avflugor som krälar i tjocka lager på varandra. Hela fönstret är en levande mosaik av surrande, krypande insekter.

Fönstret förblir förpestat tills rollpersonerna lämnar rummet eller slår ihjäl alla flugorna. I det senare fallet blir det en mycket äcklig röra av krossade flugor på golvet.

Mary använder Onda Vägen igen. Nu är det besvärjelsen Svärm, som har fått tusentals flugor att samla sig på fönstret. Så fort sändebuden lämnar rummet skinngas svärmen och försvinner. Om de kommer tillbaka och försöker visa fenomenet för någon annan finns inga spår av insekterna kvar.

Vid det här laget – när de har sett en svävande bok, ett lemläst bord och ett förpestat fönster – bör rollpersonerna ha insett att någon ondskefull varelse måste vara i farten. Samtidigt har Mary gjort allt hon kan för att vinna deras förtroende, och enträget bett dem att försöka skydda henne mot de okända farorna.

5. Hundarnas återkomst

Den här händelsen inträffar bara en gång. Första gången någon av spelarna tittar på hundgården, vare sig han eller hon är utanför huset eller granskar den inifrån huset, läser du upp följande:

Inne i hundgården står tre stora dobermannpinschrar. Två av dem hoppar omkring och leker innanför stängslet. Den tredje och största rör sig avvaktande utmed stängslet. Då och då kolliderar den stora hunden med de andra, och nafsar då snabbt efter dem innan den fortsätter.

Men Mary Boulton har inga hundar – i alla fall har hon inte sagt något om det. Helt säkert är att ingen sett eller hört de här djuren förrän nu.

Efter att ha iakttagit hundarna i 1T10 omgångar inser rollpersonen/erna att den största hunden är blind.

Det är givetvis Mary som ligger bakom det hela. Nu använder hon besvärjelsen Fullständig illusion. Den varar bara så länge som någon tittar direkt mot kenneln, eller tills Marys VJST tar slut.

Hundarna är avbilder av de tre hundar som Anne Boulton ägde medan hon var i livet, år 1894. Detta bör rollpersonerna inte förstå – de var ju inte på Moorcrest då. Men om spelarna har spelat det första äventyret kommer de säkert ihåg hundarna. Det spelar egentligen ingen roll; det går inte att lista ut något av betydelse med ledning av hundarna.

Om någon av rollpersonerna nämner hundarna för Mary verkar hon bli chockad. "Vad talar ni om? Jag har inga hundar!" När hon har hämtat sig förklarar hon att hennes släkting Anne Boulton hade tre sådana hundar, Dobermans, inklusive en som var blind. "Men det var ju för 90 år sedan!"

Gasten leker med rollpersonerna. Ju mer förvirrade de blir, desto lättare kommer de att falla i hennes fälla.

6. Ett ylande från heden

Om det är möjligt bör du läsa den här händelsen för rollpersonerna samma dag de (eller någon av dem) ser de tre hundarna i hundgården. Vänta tills de har ätit middag, och läs sedan upp följande:

Middagen var ytterst delikat, fast den här gången är ni tvungna att äta i vardagsrummet. Mary ber hela tiden om ursäkt för de provisoriska arrangemangen. "Vill någon ha kaffe eller en drink?" frågar hon. "Vi är ju i alla fall i rätt rum för sådant."

Just när hon vänder sig för att gå ut i köket hörs ett högt tjut någonstans utifrån – det låter som en hund eller en varg. "Där är det igen!" säger Mary och ser rädd ut. "Ni måste hjälpa mig bli av med det här, vad det nu är för något!"

Den här gången använder gästen besvärjelsen Projicera Röst för att framkalla ljudet av en ylande varg. Eftersom det inte finns något djur som ylat kan rollpersonerna inte hitta något om de letar.

Innan hon går till sängs ber Mary att någon ska sitta uppe och hålla vakt under natten. "Jag skulle känna mig mycket tryggare om jag visste att någon vakar över oss", säger hon med osäker stämma.

Ingenting händer dock under natten. Morgonen kommer, och Mary lagar frukost åt gruppen. Hon tackar dem för att ha hållit vakt under natten (hon utgår från att de gjorde det), och säger att hon inte har sovit så gott på månader.

7. Fåglarna

Efter frukosten, strax före lunch, är det dags att läsa upp följande för spelarna:

Mary ropar från köket, där hon håller på att laga till lunchen: "Kom fort! Det är något konstigt här!"

När rollpersonerna kommer in i köket pekar Mary ut genom det östra fönstret. Om rollpersonerna tittar ut läser du upp följande:

Utanför huset sitter en enorm flock av stora svarta, kråkliknande fåglar. De sitter på stängslet, marken, trädgrenar, överallt. Alla fåglarna tycks titta in genom fönstret, direkt mot Mary Boulton. De fåglar som är närmast fönstret flaxar oroligt med vingarna när någon av er rör sig, men de flyger inte iväg utan tittar hela tiden på Mary.

Det kan tänkas att några av spelarna tror att det finns en corbix eller två gömda i flocken. Men där finns inga sådana varelser, bara vanliga korpar.

Om rollpersonerna går ut eller börjar skjuta mot fåglarna, lyfter hela flocken omedelbart som ett stort svart moln, och flyger iväg. Oavsett hur många fåglar rollpersonerna skjuter kan de inte ens komma i närheten av att ta död på dem alla.

Korp

STY	30	ITF	90
PCN	—	TÅL	45
VIGH	60	OVV	—
VJST	15	SKRÄCK	1
PER	—	ATT	1/45%

Förflyttning: L3 F70 S0
IP: 0

8. Mardrömmarna börjar

Med hjälp av Drömsändning låter spöket en av rollpersonerna drömma att Mary Boulton blir mördad. Vem som drömmer bestäms slumpmässigt, men samma person får de två första drömmarna. Om hon lyckas kommer rollpersonerna att bli helt övertygade om att Mary är i fara och behöver deras beskydd. Eftersom drömmarna dessutom hela tiden handlar om att hon drabbas av hemska händelser, bör hon verkligen framstå som oskyldig.

Varje natt drömmer den utvalda rollpersonen en dröm. Drömmarna fortsätter tills gästen är redo att slå till. De två första drömmarna beskrivs här nedan. Flera drömmar finns vid episod 11.

Första drömmen

Vänta tills rollpersonerna har sovit i ungefär en timme. Välj då ut en av dem (en som du tror är lämplig, eller med hjälp av tärningsslag). Tag med dig den utvalda spelaren till ett annat rum och läs upp följande för honom eller henne så att de andra spelarna inte kan höra:

Du drömmer att du är inne i huset på Moorcrest. Det svävar ett slags dimma i rummen, men du känner ändå igen dig. Du har just slagit dig ned i en fåtölj i vardagsrummet då du hör ett gällt skrik uppifrån andra våningen. Det är en kvinna som skriker – det låter som Mary Boulton.

Du springer mot trapporna. Skriken fortsätter och blir allt mer desperata. Du kommer fram till trappan och ska just springa uppför den. Då vaknar du.

Andra drömmen

Ingenting speciellt inträffar dagen efter den första Drömsändningen. Men nästa natt använder Mary besvärjelsen igen. Drömmen påminner om den första, men är längre och mer detaljerad. Det är samma person som drömmer. Läs upp följande för honom eller henne, i ett annat rum:

Du drömmer igen. Den här drömmen är nästan likadan som den förra, men det finns ingen dimma i huset. Alla detaljer framträder med kristallklar skärpa. Åter sitter du i vardagsrummet när du hör det blodisande skriket. Det är absolut Mary Boulton som är i nöd.

Precis som förra gången springer du till trappan. Men nu kommer du förbi det första steget, och fortsätter uppför trappan i en överklig ultrarapid. För varje steg du tar skriker Mary igen. Till sist når du andra våningen och spurtar mot Marys rum.

Du sliter upp dörren, men Mary är inte där. Allting ligger i perfekt ordning, men balkongdörren står på glänt. En svag vind får gardinen att fladdra. Du går fram mot dörren. Gardinen blåser upp och sveper över ditt ansikte, men du fortsätter. Försiktigt skjuter du upp dörren.

Framför dig ligger Mary Boulton med strupen uppsliten. Blodet forsar ur den avslitna halspulsådern. Hennes livlösa ögon stirrar underligt, riktade mot en annan värld.

Sedan vaknar du.

Inget mer händer under natten.

9. Tecken i blod

Denna händelse äger rum vid frukosten, morgonen efter den andra drömmen. Läs upp följande för spelarna:

Fröken Boulton ber er hjälpa henne flytta in ett gammalt bord i matsalen, så att ni kan få en ordentlig matplats. Det är ju noga med sådana saker i England. Bordet är ett trädgårdsbord av lättmetall och perstorpsplatta. Mary täcker över det med en duk, och säger "Ja, det är inte vackert – men det är åtminstone inte gjort av trä."

Frukosten serveras. Mitt på bordet står ett fat med stekta ägg som flankeras av prinskorvar och färska små kakor. Det finns kanner med te, mjölk, kaffe och vatten.

När rollpersonerna har satt sig frågar Mary om någon vill ha ägg. Läs upp följande för den förste spelare som säger "Ja tack". De andra spelarna får också höra:

Mary räcker dig en tallrik med ångande heta ägg. Just när du griper tag i den ser du något underligt. Din första reaktion är ungefär "Jamen, jag vill inte ha någon ketchup på mitt" Sedan inser du att det som ligger på äggen inte är ketchup.

Plötsligt hör ni alla ett "dropp, dropp, splatt, splatt" och ser droppar av blod som faller ned på bordet från taket ovanför. När ni tittar upp ser ni att det står skrivet i blod på taket: "S.A.V.E. ska dö".

Gasten håller fortfarande på att leka katt och råtta med rollpersonerna. För att hålla skenet uppe låtsas Mary svimma, men repar sig efter 1T10 omgångar. Samtidigt som hon vaknar upp försvinner spökskriften.

Om spelarna är observanta kan de ha lagt märke till att Mary nästan alltid varit närvarande när de råkat ut för Onda Vägen. Men för de flesta spelare är ledtrådarna fortfarande antagligen för vaga.

10. Boultons mardröm

Under den följande natten låtsas Mary drömma den andra drömmen som hon sände

till en RP i episod 8. Hon påstår sig ha vaknat vettskrämd. Läs upp följande för spelarna:

Omkring klockan 3 på natten vaknar ni av ett gällt skrik. Det låter som Mary Boulton.

Låt RPna springa till Marys rum om de vill. De finner dörren låst. Om de knackar på hörs Marys röst snyftande inifrån: "Ett ögonblick, jag kommer!"

Strax därefter kommer hon och öppnar dörren. Läs då upp följande:

Dörren öppnas, och Mary visar sig i nattlinne, med tårarna rinnande. Hon är mycket blek och verkar uppgjagad.

"Det var hemskt. Jag kan inte oh, nej, jag är så yr," stammar hon, och stöder sig på dörrhandtaget för att inte falla omkull.

Låt RPna lugna ned den stackars chockade Mary, vilket tar 1T10 minuter. När hon har lugnat sig läser du upp följande:

Mary verkar lugnare och berättar vad som hänt. "Jag drömde. Jag såg mig själv ensam, i mitt rum. Plötsligt kom en fantom av grönt ljus – jag vet inte hur jag ska beskriva den. Det såg ut som en jättestor, självlysande hund. Den hoppade upp på balkongen från gården, och kom in i rummet. Jag var så rädd att jag inte kunde göra någonting. Varelsen talade. Den sa: "Alla S.A.V.E.-sändebuden ska dö. De kommer att dö långsamt och med stor smärta. Men

först du.” Jag skrek och sprang ut på balkongen, för den blockerade dörren ut till hallen. Den kastade sig efter mig, den flög genom rummet och bet mig i halsen. Sen vaknade jag – det var väl då jag skrek så att ni vaknade. Jag vet inte vad jag skulle ha gjort om inte ni varit här jag skulle ha blivit tokig. Jag vet inte hur jag ska kunna betala S.A.V.E. för allt ni har gjort, men jag ska nog hitta ett sätt. Jag lovar.”

Marys sista påstående är sant: hon tänker verkligen ge S.A.V.E. betalt för allt de gjort. Men inte på det sätt rollpersonerna tänker sig. Nu har hon sin chans att hämnas för sin död, när hon var Anne Boulton, år 1894.

Med sin egen ”mardröm” vill Mary uppnå två saker: För det första hoppas hon att drömmen ska bekräfta att hon är i fara och förstärka effekten av de drömmar hon sänt till en rollperson. Helst ska S.A.V.E.-sändebuden tro att något hemskt är på väg att drabba henne, att drömmarna kan bli verklighet. För det andra vill hon ytterligare förhindra alla misstankar mot henne själv.

Efter en stund säger Mary att hon är trött. Hon tackar rollpersonerna för deras hjälp och återvänder till sitt rum, och låser dörren efter sig.

11. Senare samma natt: tredje drömmen

När alla har somnat efter episoden med Marys dröm sätter spöket igång att använda Onda Vägen igen. Det är nu långt fram på småtimmarna. Välj ut en rollperson som hittills inte har varit utsatt för Drömsändning, och tag spelaren avsides. Läs följande för honom eller henne:

Du börjar drömma. Du sitter i vardagsrummet när du hör ett blodisande skrik. Det är absolut Mary Boulton som är i nöd.

Du springer till trappan. Steg för steg fortsätter du uppför trappan i en överklig ultrarapid. För varje steg du tar skriker Mary igen. Till sist når du andra våningen och spurtar mot Marys rum.

Du sliter upp dörren, men Mary är inte där. Allting ligger i perfekt ordning, men balkongdörren står på glänt. En svag vind får gardinen att fladdra. Du går fram mot dörren. Gardinen blåser upp och sveper över ditt ansikte, men du fortsätter. Försiktigt skjuter du upp dörren.

Framför dig ligger Mary Boulton med strupen uppsliten. Blodet forsar ur den avslitna halspulsådern. Hennes livlösa ögon stirrar underligt, riktade mot en annan värld.

Du reser dig snabbt och förstår att du har kommit för sent. Men kanske ändå att allt inte är förlorat. I ögonvrån för du syn på någonting grönt – en lysande grön skepnad. Det ser ut som en gigantisk hund, som står på en klippig åskam en bit ut på heden och tittar mot dig.

Sedan vaknar du.

Med denna sista Drömsändning är Mary äntligen klar att gå till aktion mot sina offer. Allt är färdigt för mord, som hon planerar till kvällen.

Ingenting annat mystiskt händer under natten. Dagen förlöper också utan ytterligare störningar. Rollpersonerna kan undersöka hur mycket de vill, men de finner ingenting av intresse.

12. Där är den!

På kvällen efter händelse 12 är gästen redo att ta sin hämnd. Det är 90 år sedan S.A.V.E. ”tillät” att hon blev dödad av en varelse från det Okända; hon har haft gott om tid att förbereda det hon nu tänker göra.

Se till att du, som CM, är väl insatt i spökets anfallsplan; du måste vara beredd på allt som kan hända. Ett enda misstag, en enda sak som



du glömmer, kan förstöra hela avslutningen av äventyret. Om du inte redan har gjort det bör du nu ta några minuter och läsa igenom de sista händelserna. Studera också besvärjelsen Såra i regelhäftet det Okända.

Mary är nu i köket och tillreder kvällsvar- den. Vid en lämplig tidpunkt (när rollperso- nerna inte är i vägen) använder hon besvärjel- sen Spökljus och skriker sedan på S.A.V.E.- medlemmarna. Läs upp följande:

Mary ger till ett skrik ifrån köket, där hon håller på att laga mat. Ni hör också ljudet av en gryta eller något liknande som faller till gol- vet.

Om rollpersonerna rusar till köket fortsät- ter du läsa:

Mary står framför det östra fönst- ret, blek och darrande. "Där är den!" snyftar hon, "varelsen som dödade mig i drömmen. Hjälp mej!"

Genom fönstret ser rollpersonerna en grön- skimrande skepnad av en stor hund – ungefär lika stor som en ponny. Den går sakta iväg ut mot heden.

Mary insisterar på att rollpersonerna måste ta fast och döda varelsen. Till att börja med föreslår hon det bara, men om rollpersonerna inte verkar intresserade av det tigger hon och ber mycket enträget. I tårar ber hon att en eller två av S.A.V.E.-sändebuden stannar i huset med henne medan de andra försöker hitta och döda varelsen. Hon säger att hon är alldeles för rädd för att vara kvar i huset en- sam, och hon vägrar absolut att lämna huset, även om hela gruppen skulle följa med.

Den stora gröna hunden är produkten av besvärjelsen Fullständig Illusion. När rollper- sonerna har följt efter den en bit från huset stannar den, vänder sig om och kryper ihop som om den beredde sig på att slåss. Detta bör uppehålla rollpersonerna en stund, vilket är precis vad gästen vill.

Medan några av rollpersonerna är ute på heden pekar Mary plötsligt ut genom ett fön- ster och utbrister "Oj, titta!" När rollperso- nerna tittar ut genom fönstret blir Mary osyn- lig och går upp till sitt rum på andra våningen. Rollpersonerna som tittar ut ser den gröna hunden som gör sig redo att hoppa på de andra rollpersonerna.

13. Sveket

När Mary har smitit från rollpersonerna vid fönstret förflyttar hon sig till sitt rum. När de som tittar ut vänder sig om finner de att deras värdinna är försvunnen.

Läs upp följande för de spelare vars rollper- soner är inne i huset (och enbart för dem!) så snart de har upptäckt att Mary är borta. De personer som gick ut för att förfölja hunden får inte ha kommit tillbaka ännu.

Plötsligt hör ni skrik från övervåningen. Det är Mary som skriker, precis som hon gjorde i mardrömmen.

Om rollpersonerna beger sig mot trappan fortsätter du läsa:

Marys desperata skrik ekar i hela huset och blir högre för varje steg ni tar. Just när ni kommer uppför trappan sluta skriken plötsligt. Dörren till Marys rum står öppen, men hon själv syns inte till.

Ingenting ovanligt syns i Marys rum. En svag vind får gardinen att fladdra, och ni förstår att balkongdörren står på glänt.

Om RPna vill undersöka balkongen fortsätter du läsa:

Sakta går ni fram emot dörren. En plötslig vindil hugger tag i gardinen och blåser den rakt upp i era ansikten, men ni fortsätter. Försiktigt skjuter ni upp balkongdörren.

Framför er ligger Mary Boulton med uppsliten strupe. Blodet rinner i strida strömmar ur den avslitna halspulsådern. Hennes livlösa ögon stirrar på er med ett uttryck av obeskrivlig skräck.

Så fort rollpersonerna kommer nära reser sig gästen upp och försöker döda dem med besvärjelsen Såra. I detta läge måste de göra en skräckkontroll.

Om spöket lyckas döda rollpersonerna eller om det verkar som om hon skulle förlora striden, blir hon osynlig.

Från och med nu använder Mary sin Manifestation för att omväxlande anta kroppslig och icke-kroppslig form. Hon försvinner när det passar henne. När hon dyker upp igen använder hon genast Såra igen. Se episod 14 för ytterligare beskrivningar av hur du bör sköta gästen i striden.

14. Fotsteg i mörkret

När de rollpersoner som förföljde den gröna hunden kommer tillbaka till Moorcrest finner de att Mary är försvunnen. Det kan hända att några sändebud också är försvunna, om spöket har lyckats döda dem. Det kan också hända att någon har överlevt spökets anfall och kan varna de andra för värdinnans ofina uppträdande.

Om spöket fortfarande härjar i huset vid den här tidpunkten förblir hon osynlig. Men fastän hon inte syns kan man tydligt höra henne. Läs upp följande för rollpersonerna när de kommer tillbaka till huset:

Någonting är fel på Moorcrest. Huset ser inte ut som när ni lämnade det. Det ligger tjocka lager av damm överallt. Möblerna är övertäckta med gamla tunna tygstycken, och det finns stora sprickor i murbruket som visar att huset har stått tomt och försummat i många år.

Plötsligt hör ni en kvinna som fnittrar. Ni hör ljudet av springande steg, då och då avbrutna av hysteriska skratt.

Se till att skratten och fotstegen fortsätter under hela den här avslutande händelsen – det bidrar till skräcken.

Gästen anfaller nu rollpersonerna tills hon får slut på Viljestyrka så att hon inte längre kan använda Såra. Hon måste vara kroppslig och synlig för att kunna använda besvärjelsen, och

det tar henne en omgång att bli osynlig, en omgång att använda Såra och en omgång att bli icke-kroppslig igen.

Medan spöket är synligt kan rollpersonerna anfalla normalt, utan några avdrag. Om de där-
emot försöker anfalla henne medan hon är

osynlig gäller den vanliga modifikationen på
-40.

För att förinta Gasten måste sändebuden förstöra Moorcrest. Så länge varelsen existerar kommer den att försöka lura S.A.V.E.s medlemmar i döden.

SKRÄCKENS TRE ANSIKTEN

En tät dimma sveper in över Dartmoor-heden. I det ödsligt belägna huset samlas SAVEs sändebud och förbereder sig för den konfrontation som är oundviklig. I natt ska de segra eller dö!

Detta är ett äventyrspaket till Chock och innehåller tre äventyr från olika tidsperioder. Det äventyren har gemensamt är att de utspelas på samma plats: ett hus som ligger ute på Dartmoor-heden i sydvästra England. I varje äventyr måste sändebuden nedgöra en skoningslös fiende från det Okända.

OBS! Detta är inget egentligt spel. Du måste även ha tillgång till rollspelet CHOCK för att kunna ha glädje av äventyret.

ART. NR 03-401

